VideoGame

ANO 4 - NÚMERO 38

MEGA

VIRTUA RACING

ACELERE FUNDO! É D+!

FRAJOLA E PIU-PIU

DEBULHADO ATÉ O FIM

FEIRA

TUDO SOBRE A 45ª UD

ARCADE

BABALITIES E FRIENDSHIPS NO MORTAL II

PC GAMES

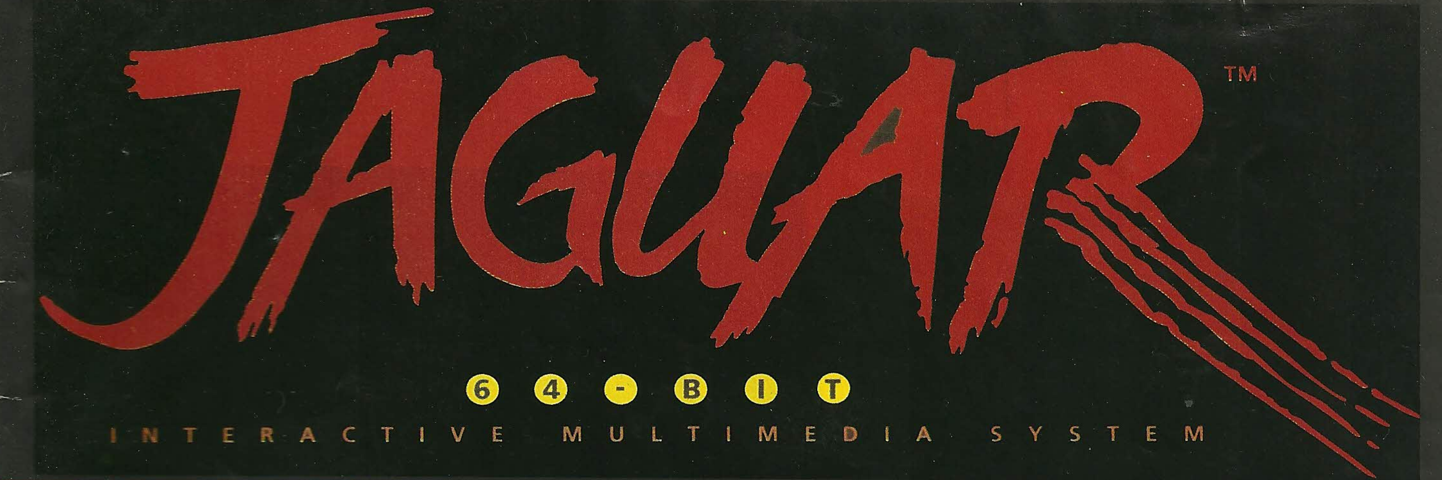
SAM & MAX

UM ADVENTURE DO BARULHO

SIGLA EDITORA



E MAIS: REVISTIM! E MUITOS GAMES DETONADOS











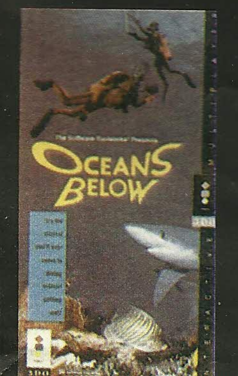
Os videogames da próxima
geração você só encontra na LKC
LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !

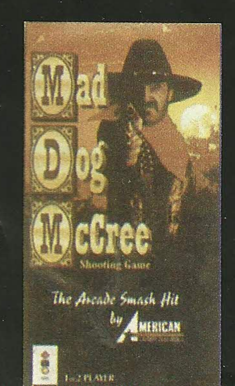




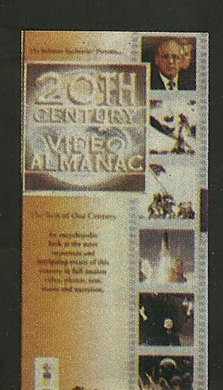


CONSULTE
NOSSAS LOJAS













Diretora Presidente Maria Célia Furtad

VideoGame

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andretti

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Betto D'Elboux

Editor de Arte Marco Palanti

Colaboradores Alexandre Barros da Silva, Ângelo Parise Neto, Carlos Sandano, Eduardo Murata, Fábio Luiz dos Santos, Glauco Vilas Boas, Heraldo Galan, Jô Elias, Luiz Carlos Mazzaferro Jr., Marijô Zilveti, Mateus Andrade Silva, Rodrigo de Andrade Segatti, Rogério Lourenço e Sylvio Deutsch.

Fotógrafos Caio Mattos
Studio Norberto Marques

Arte Adinalva Ferreira Higa
Alberto Almeida Aragão
Manoel Marcelo Valverde
Marcelo Barbosa da Silva

Arquivo José dos Santos Silva

Produção Gráfica Ivo Ramos, Soraya Maria P.M. Corrêa

PUBLICIDADE

Gerente Edgar Aguiar Rosa

Promoção e Eventos Fátima C.L.Abbamonte
José Eduardo Bechara

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo; Antonio Carlos C.Silva e Tadeu Silveira

Representante Rio de Janeiro Áldano Alves
Rua do Acre, 90802, Centro,
CEP 20081-000 Tel. (021) 253.5874

Gerente de Circulação Arlete M.Lopes

Gerente Contábil Osny Luttinschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalistas responsáveis: Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)

Fotolitos: Grafibrás, Bandeirantes, JJ Fotolito, Estúdio Fortek

Impressão e acabamento: CLY

MAIO/94

ANER

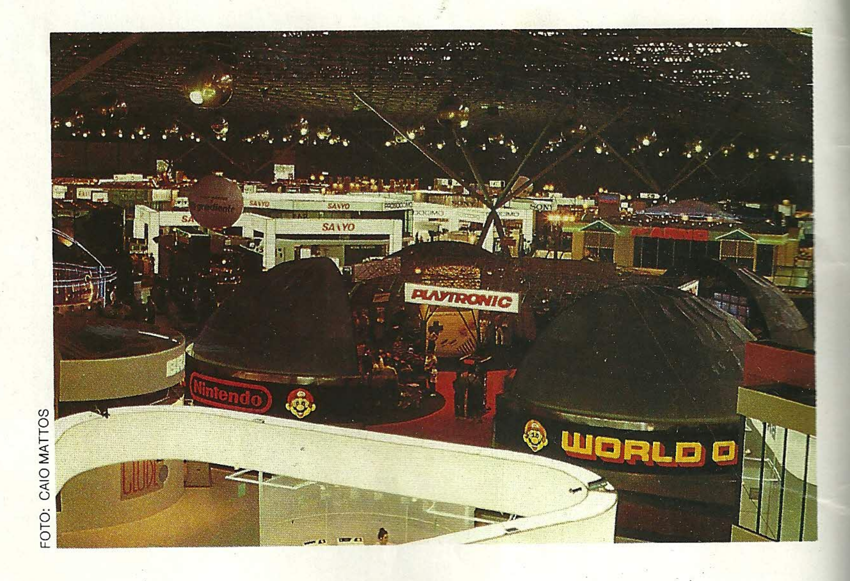


FOTO: CAIO MATTOS

Galera, este mês quase deu Tilte aqui na redação!! Depois do temporal de elogios recebidos pela "nova cara" da revista, caímos na real e tome trabalho para fazer outra... Se sobraram feras em games de esportes na edição 37, nesta sobram feras da caneta (ou melhor, do teclado): Jô Elias, do Jornal da Tarde (SP), traz as novidades em Multimídia; Marijô Zilveti, da Folha de São Paulo, acompanhou o auê da UD, importante feira que rolou em São Paulo; e Sylvio Deutsch e Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, da Computer Games (SP), debulharam Sam & Max de PC. Pra não falar no Glauco, outro fera do traço, arrasando com o Tilte na última página. Você ainda encontra novidades no Revistim!: uma matéria radical sobre o que rola nos fliperamas da cidade!

Nos games, as versões de desenhos animados chegam com tudo: Frajola e Piu-Piu, a Pantera Cor-de-Rosa e o Pato Donald (Quac!!) estão aprontando nos consoles da Sega. Muita animação, jogabilidade e até prêmio de trilha sonora nestes cartuchos. Quer mais? Então acelere a milhão no Virtua para Mega Drive, babe com o visual de dois lançamentos animalescos para Neo Geo e dê uma sacada nos detalhes de 9 games para Super Nintendo. Agora, chega de papo e curta a sua **VideoGame**

Mário Fittipaldi

OPTIONS


A Pantera aprontando na pág. 24


Young Merlin na pág. 15

CAPA: MARCO PALANTI
FOTO: DIVULGAÇÃO

BITS

O QUE ROLOU NA

Por Marijô Zilveti
Especial para VideoGame

REEL MAGIC CHEGA PELA UNION



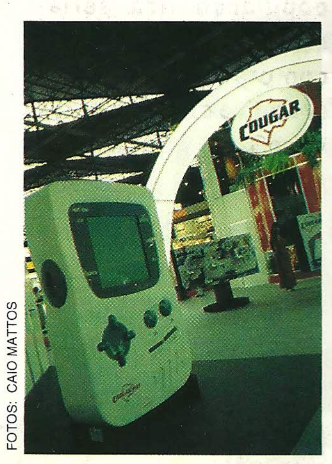
O Reel Magic, com tela de alta resolução

Atenção para os que apostam em tecnologia de ponta: já está à venda no Brasil um novo produto para aumentar a resolução de imagens do seu micro. Trazido ao país pela Unioni, a placa de vídeo Reel Magic promete ser a sensação para este ano. A LKC do Brasil apostou suas fichas e transformou-se no revendedor autorizado desse periférico. Mostrou na UD, em monitor de micro e TV de 50 polegadas, como resolução de vídeo de boa qualidade faz diferença.

Trata-se de uma placa que faz descompressão de imagens em movimento, trazendo maior poder de resolução à tela do monitor. Esse periférico lê apenas arquivos gerados no padrão MPEG. Em outras palavras, todos os programas que tiverem imagens de vídeo com esse tipo de arquivo podem ser lidos pela placa. A vantagem? Games para PC e videoclipes ganham outra dimensão no microcomputador. A tela cheia em full motion tem uma resolução impressionante. O preço ainda é um pouco salgado para os que querem incrementar seu PC. A placa, com cabos e programa de instalação sai por US$ 500. A LKC vende também o kit Reel Magic. Além da placa, inclui acionador de CD-ROM e cinco títulos em CD-ROM. Nesse caso, o pacote sai por cerca de US$ 1.200.

E, para completar a novidade, já é possível encontrar no mercado alguns títulos que trazem arquivos MPEG. Vale a pena conferir. Os games Return to Zork e The Lord of The Rings (O Senhor dos Anéis) estão entre eles.

COUGARBOY: PARA QUEM NÃO SE DESGRUDA DO SEU GAME



FOTOS: CAIO MATTOS

CougarBoy: novo portátil.

Gamemaníacos não vão resistir. A Cougar aproveitou a UD para lançar um videogame do tamanho da palma da mão. CougarBoy traz tela de cristal líquido e som estéreo. Para o público exigente, a empresa está prometendo despejar no mercado pelo menos 35 títulos.

Detalhe: o CougarBoy vem com fone de ouvido estéreo, um cartucho e três pilhas do tipo AA. Agora é só conferir nas lojas a partir de maio.

CHIPS DO BRASIL LEVA JOYSTICK



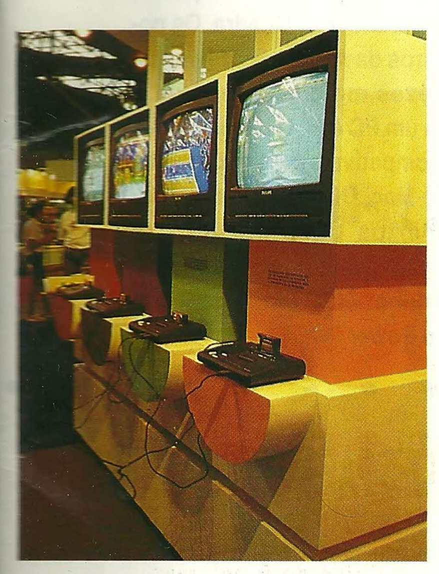
A Chips do Brasil manteve a linha de joysticks

A Chips do Brasil manteve sua linha de produtos de entretenimento. Apresentou no Prosystem-8, videogame de terceira geração, com saída para cartuchos de 72 pinos. Os cinco modelos de joysticks da empresa continuam atuais. Para os que jogam cartuchos com o Mega, há o PRO 2. O dispositivo de show-motion é programável e traz leds indicadores de power e turbo.

DYNACOM ENTRA EM 16 BITS

Megavision é o novo e polêmico console de videogames da Dynacom. É de 16 bits, mas também traz um adaptador para 8 bits. As imagens com

45ª UD

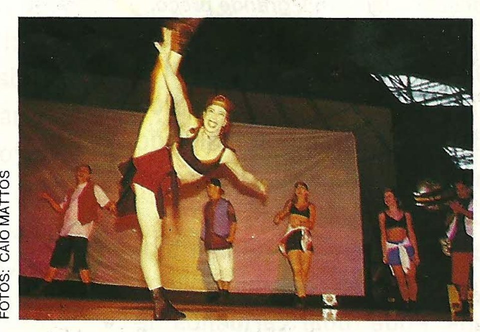

Dynacom: agitando o mercado.

definição de 512 cores (64 simultâneas) e 10 canais de som são alguns dos atrativos desse produto.

O problema é que a Dynacom está prometendo compatibilidade total com cartuchos Mega Drive 1, 2, 3 e Genesis. O produto traz ainda um adaptador, o Master Vision Adaptador, que permite jogar com jogos de Master System.

Quem não gostou nem um pouco foi a Tec Toy e a Sega, que não licenciou seus produtos para a Dynacom. Tanto que houve até apreensão de consoles (e posterior devolução) em plena UD, por parte da Justiça. Quem tem razão? A Justiça decidirá. Mas, para Stefano Arnhold, vice-presidente da Tec Toy, "é uma questão de cultura. Eles violaram diretos autorais. Na Europa, se você oferece um produto deste, a população fica seriamente ofendida e não compra" comentou o executivo em entrevista à VideoGame.

NINTENDO: GAME BOY E CARTUCHOS PARA SNES


FOTOS: CAIO MATTOS

Playtronic: show na UD.

Apesar de muita espera, a partir de maio os gamemaníacos podem comprar o Game Boy nas revendas. A Playtronic mostrou em grande estilo seu portátil de 8 bits. Pesando cerca de 300 gramas e com dimensões pouco maiores que uma calculadora de mão, o aparelho agüenta, segundo a Playtronic, até 30 horas seguidas de jogo.

Vem com o Tetris, o famoso joguinho de encaixar quadrados. Para os que preferem outros tipos de emoção, a empresa promete vender também pelo menos 20 novos títulos. Preço do Game Boy: US$ 120. Cada cartucho custará em média US$ 40.

Quem não desgruda do seu SNES tem bom motivos para continuar na sua. São sete novos títulos, que a Playtronic lançou na UD. Cada um estará sendo vendido nas revendas a cerca de US$ 90: o NBA Jam, lançado em março nos EUA, agora está disponível para SNES. Um outro destaque é Jim Power - The Lost Dimension in 3D. Nesse game, você faz as vezes do agente secreto Jim. Objetivo: destruir o alienígena Vaprak e impedir a invasão na Terra por bilhões de aliens. Detalhe: esse título vem com óculos de 3D para dar melhores efeitos visuais.



LaserActive: revolução de imagens

PIONEER E SEU LASERACTIVE: SHOW DE MULTIMÍDIA

Participando pela primeira vez da UD, a Pioneer mostrou em seu estande um show de imagens e som. O LaserActive CLD/A100 é uma produção da joint venture entre a Sega, a Taito, a Nec e a própria Pioneer. É um videogame (Mega LD, Mega CD, Genesis e Mega Drive), karaokê, CD-Player e Video Laser, tudo ao mesmo tempo agora!! Utiliza imagens reais e som Dolby Stéreo, tudo cinematográfico! O preço do CD ROM^2 (CD ROM ROM, a correta denominação do equipamento) é, no lançamento, US$ 1.800, fora os módulos. Completo, custa aproximadamente US$ 3.000 e já está disponível no mercado em lojas especializadas e grandes magazines. Com este produto, o fabricante pretende ampliar seu faturamento em 12% em 94. Na feira a Pioneer mostrou três jogos para VideoGame: The Great Pyramid, Pyramid Patrol e Hi-Roller Battle, todos muito bonitos e interessantes. Faltou testar suas jogabilidades. Outra boa vantagem do LaserActive é o suporte: garantia de um ano, manuais em português e toda a assistência técnica da Pioneer, já instalada no Brasil.

•MULTIMÍDIA•

Por Jô Elias

MAÇÃS AOS MONTES NESTA FEIRA

Mac com Power PC: duas a quatro vezes mais veloz que o Quadra.

Abril foi o mês dos "macintoshicados". Foi quando rolou a MacWorld em São Paulo, evento que durou uma semana e onde se pôde conhecer de perto essas maravilhosas máquinas possantes, dotadas de Power PC. Para quem está boiando completamente, uma breve explicação: Power PC é o nome do novo chip RISC (este nome você conhece, é a sigla de computador com conjunto reduzido de instruções) criado pela união da IBM, Motorola e Apple, para tentar diminuir a força da Intel e seu novo Pentium. Mais baratos e com uma melhor perfomance, os Power PC's já estão abrigados dentro dos novos MAC, chamados de Power Macintosh.

Para se ter uma idéia do seu poder, basta comparar com o Quadra. Os novos membros da Apple são de duas a quatro vezes mais velozes que o Quadra ou um PC 486. O bacana é que eles são compatíveis com programas antigos de Mac, DOS, Windows e sistemas abertos Unix. Portanto, é aguardar para saber quem vai ganhar esta guerrinha: CISC (linha Pentium) ou RISC (o Power PC).

CD PARA VIAGEM

O CDX, grande vedete da Consumer Eletronics Show, de Las Vegas, vai chegar às lojas brasileiras também. Vai demorar um pouco, mas chega. Durante a 11ª Abrin, que aconteceu entre 12 e 17 de abril, a Tec Toy exibiu este console portátil que funciona como um 2 em 1: é Mega Drive e Sega CD ao mesmo tempo, tudo para viagem!!

É um multimídia completo, pequeno no tamanho (19,81 por 13,97 cm, com 4,57 cm de altura). Mas que não se espere o mesmo no preço. Tamanha compactação fez com que custasse mais do que um set normal de MD mais um Sega CD. O CDX está sendo programado para ser lançado no final do ano aqui, e a Tec Toy ainda não soube informar quanto custará. Mas, para quem estiver interessado, é bom já ir guardando as verdinhas. Nos Estados Unidos, onde foi lançado em março, o portátil custa cerca de US$ 400.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

CDX: pequeno tamanho, grande preço.

O aparelho tem um design moderno e funciona com duas pilhas comuns. Pode rodar cartuchos de Mega Drive, títulos de Sega CD e CDs de áudio comuns, com fone de ouvido ou ligado a um aparelho de som.

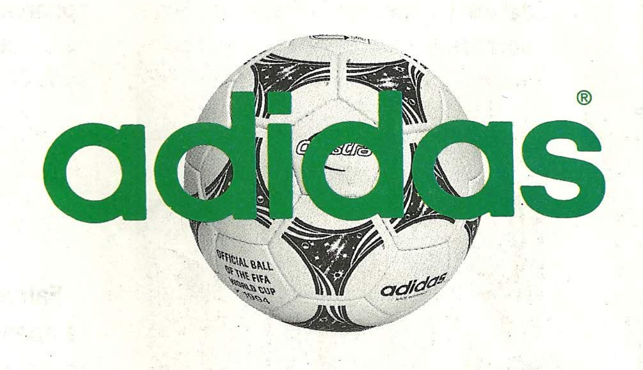
A Sega tratou de melhorar também a performance do acionador de CD-ROM. Segundo a empresa, no CDX, a velocidade média de acesso é de um segundo.

AMBIÇÕES PARA O SEU MAC

Falando em Mac, fizeram bonito também durante a MacWorld, duas feras para quem trabalha com a plataforma da maçã. Uma delas foi a Quick Take 100, uma câmera digital para Macintosh e plataforma Windows também. Ela pode ser conectada com um cabo serial na entrada do modem ou da impressora. Custa US$ 750 (lá fora). A outra é o Power CD, já cobiçado por quem queria transformar sua amada plataforma da Apple, em um belo veículo multimídia. A única coisa que ficou devendo na feira - e já que estamos numa revista de games - foram uns joguinhos mais bacanas, que afinal, têm saído em versão para Mac também. Tinha um rolando num estande, mas era aquela coisa de pinball insuportável. Pelo menos pra mim, que prefiro ir ao fliperama da esquina para matar a saudade.



QUAL A BOLA DA COPA?



Participe da promoção "Qual é a bola da copa?" Para isto basta preencher o cupom abaixo respondendo qual é a bola oficial da Copa do Mundo de 1994. Sortearemos 30 bolas. O resultado final será publicado na edição de junho da revista VideoGame. Validade da promoção: 15/Maio/94. Mande quantos cupons quiser. Não precisa recortar a revista, basta copiar os dados num papel ou tirar xerox da página. Envie o cupom para: Sigla Editora - Promoção "Qual é a bola da copa?"
Rua Alice de Castro, 60 - CEP 04015-903 - Vila Mariana - São Paulo - SP

CUPOM

Qual a bola oficial da Copa de 94? ____________________

Nome ____________________

Endereço ____________________ CEP ________

Idade ____________ Estado ____________

adidas® VideoGame

V-GUNDAM

Quem conhece um pouco de jogos japoneses, deve ter ouvido falar da paródia Gundam Super Deformers, com robôs Gundam e participações do UltraMan e do Black Kamen Rider, todos cabeçudos e super engraçados! Já o V-Gundam não tem nada ver com o S.D., ele faz parte dos games sérios. O primeiro foi o F-91 Gundam, agora o V-Gundam, ambos produzidos pela softhouse Bandai, empresa ascendente no campo dos videoigames. Bem, chega de embromação e vamos ao jogo. Ah não, vamos embromar mais um pouco com a história. Muito resumidamente, trata-se da luta travada entre a Terra e a as colônias espaciais, chamadas "Sides". Com muitos robôs do tipo Assault Suit, alguma estratégia e voilá, tem-se um dos maiores sucessos da televisão japonesa. Sobre o cart, você é Usso e está no controle de um robô de última geração da linha Gundam, aproximadamente 50 anos depois do modelo F-91. Sob seu comando, estão disponíveis armas como a metralhadora Vulcan, um Rifle, Sabre de Luz e seu Escudo Laser. Nas fases shooting (tipo de nave), as armas mudam, são elas: Mega Blast Rifle e a Bazooca. Aqui não é possível utilizar o escudo e nem o Sabre de Luz. Confira o game!

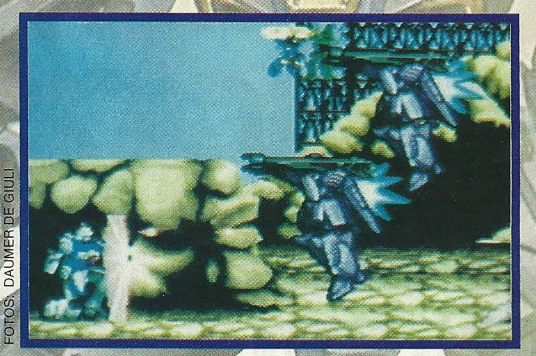
COMANDOS DO MOBILE SUIT

Botão X: muda o ângulo do rifle.
Botão B: atira com o Vulcan.
Botão A + cima: voa.
Botão A + lados: corre.
Botão L: escudão.
Botão R: seleciona a arma.
Botão Y: aciona a arma.
Select: mapa.

Correndo + botão Y: com o Sabre, o robô detona duas espadadas.
Correndo + botão A duas vezes: ombrada no robô inimigo.
Dois toques para frente + Sabre: ataque tipo ninja.



Quando os dois robôs derem espadadas ao mesmo tempo, eles começarão a medir forças (BzzzBzzzBzaionBzz). Então faça um Yoga Flame, e aperte Y. Na seqüência, seu robô irá detonar um golpe duplo animal!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

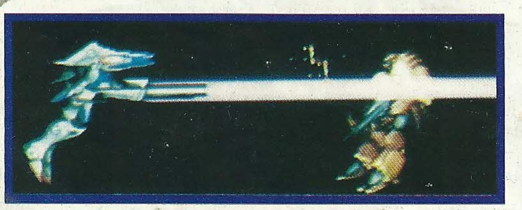
Esta é a principal manha para destruir robôs pentelhos com segurança. Basta ficar abaixado com o escudo laser acionado e atirando com o Vulcan ao mesmo tempo.



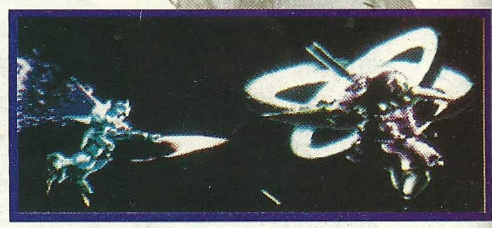
Lembre-se: às vezes seu melhor ataque é a própria defesa, por isso não esqueça de utilizar o escudo sempre que necessário. Outra boa opção de desviar dos ataques inimigos são os afterburner, coloque na direção da fuga e aperte o botão A.



Durante o game: animações da hora!



Mega Blast Rifle: tiro destruidor, mas só cinco por fase.



Final no Hard: apavora! parece jogo feito para arcade!

RAIO-X

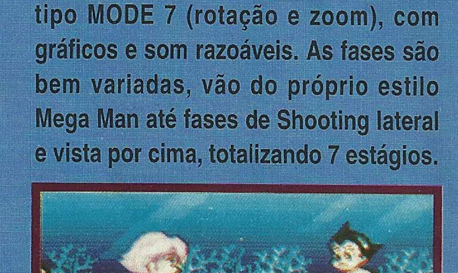
Tipo:	Ação
Fabricante:	Bandai
Memória:	12 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	9
Diversão:	7

DE OLHO NA TELA DO SOL NASCENTE

O MENINO BIÔNICO



Criado por Osamu Tezuka, O Menino Biônico foi o primeiro desenho animado para a TV japonesa. Sua primeira exibição foi em 1963, ainda em preto e branco! Osamu fez ainda A Princesa e o Cavaleiro, Kimba, O Leão Branco e Hinotori, entre outros... No Japão, Tetsuwan Atom (como O Menino Biônico é conhecido lá) foi inspiração direta para o cart Rockman (o famoso Mega Man americano) e só agora, depois de 30 anos, virou game! Com 12 Mega, o jogo é repleto de efeitos do tipo MODE 7 (rotação e zoom), com gráficos e som razoáveis. As fases são bem variadas, vão do próprio estilo Mega Man até fases de Shooting lateral e vista por cima, totalizando 7 estágios.





Com personagens direto do desenho.



Debaixo d'água sem curto-circuito!

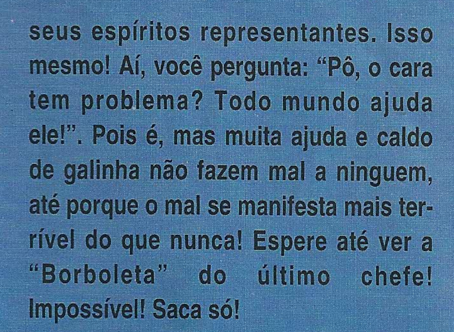


Power Atack!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



RPG/Action produzida pela Halken Laboratory e lançado no Japão pela Square. Muito parecido com Zelda e Soul Blazer; o game também é forte nos gráficos e no som. Nosso herói é Allen, um garotinho tinhoso que terá a ajuda de um aprendiz de feiticeiro, uma princesa com dotes mágicos, um cavaleiro, um cyborg high tech e uma mina que vira dragão (é a nora que a mamãe pediu a Deus!). Suas quatro espadas representam os elementos básicos (terra, vento, fogo e água) e ele recebe a ajuda desses elementos, através de seus espíritos representantes. Isso mesmo! Aí, você pergunta: "Pô, o cara tem problema? Todo mundo ajuda ele!". Pois é, mas muita ajuda e caldo de galinha não fazem mal a ninguem, até porque o mal se manifesta mais terrível do que nunca! Espere até ver a "Borboleta" do último chefe! Impossível! Saca só!



Command Help

Botão Y: espada, segurando detona o golpe especial.
Botão B: convoca o espírito da espada (gasta SP).
Botão X: aciona magia do companheiro (gasta SP).
Botão A: trocar de companheiro.
Botão L ou R: trocar de espadas.
Start: ver e utilizar os itens.



Chefe nervoso!



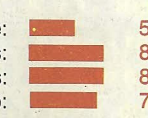
Seu primeiro companheiro, o Mago.

Colaboração: Tuki Video tel: 522 43 94.



RAIO-X

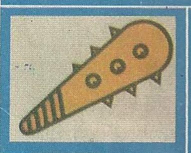
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Data East
Memória:	8 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2



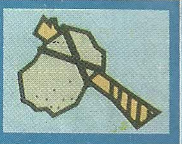
Dificuldade:	5
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	7

O maldoso Fooba roubou a coroa mágica do grande Shaman, o líder da vila de Joe e Mac. Sem o poder da coroa, todos os habitantes da tribo correm perigo, pois Shaman não pode espantar os ataques dos grandes dinossauros. Sobrou pra quem? Joe e Mac, é claro! O principal objetivo da dupla dinâmica é resgatar a Coroa Lendária antes que seja tarde demais... Mas, para atravessar o mar e chegar na ilha de Fooba, Joe e Mac terão que primeiramente reunir as sete Rainbow Stones. Com o arco-íris formado, os nossos heróis poderão invadir a ilha e dar uma lição nesse trombadinha das cavernas! Vamo aí?

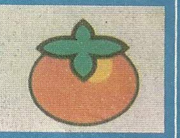
ITENS



Tog Combo: aumenta o poder de ataque.



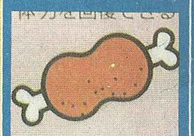
Clava de Pedra: mais forte que a Tog Combo.



Fruta: solta sementes e recupera um coração.



Pimentão: solta fogo e recupera um coração.



Bistecão: recupera dois corações.



URV das cavernas: serve para comprar itens na lojinha da tribo.



Coroa Lendária: proteje a tribo.



Rainbow Stone: formam o arco-íris.



Chave: abrem cavernas fechadas.

HYPER TIP

Joe e Mac possuem um golpe bastante poderoso e eficiente. Vale a pena dominá-lo! Detone o golpe: esquerda ou direita + soco, simultâneos.



Planície Karikari
É a fase mais fácil do game, aproveite e junte o máximo de dinheiro. Nela você encontra o primeiro cristal.



O vagão aqui é bem rápido. Fique esperto e não seja ganancioso...

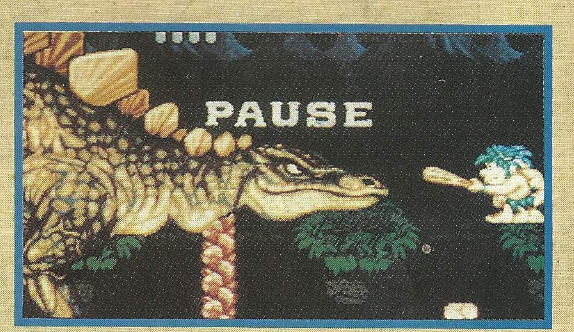


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Não tente detoná-las: estas cobras irão ajudá-lo a subir nas plataformas mais altas.

Não se esqueça da chave. Sem ela é impossível passar de fase.

BOSS: Estegossauro
Este dino dorminhoco é bem fácil, mas cuidado para não cair nos buracos.





Cidade de KiKu
Nesta cidade é possível pegar os Passwords, comprar itens e ainda participar de algumas brincadeiras. Não se esqueça de conversar com o sábio da cidade, pois ele lhe dará o segundo cristal.



Floresta de Kaelas

Realmente impressiona pelos seus gráficos. Aqui, a melhor arma é seu amigo Pupy. Seja cuidadoso e não tome nenhum ataque, senão você perde a ajuda deste pequeno pterodáctilo.

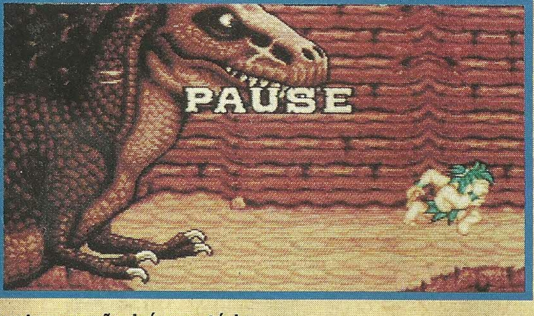
Terra do Fogo

Esta fase começa a complicar: é bastante longa e tem muitos inimigos. O mais importante é manter a Tog Combo ou a Clava de Pedra; essas armas são uma grande ajuda para Joe e Mac.



Para apagar o fogo, beba água das nascentes e jogue nas estacas.

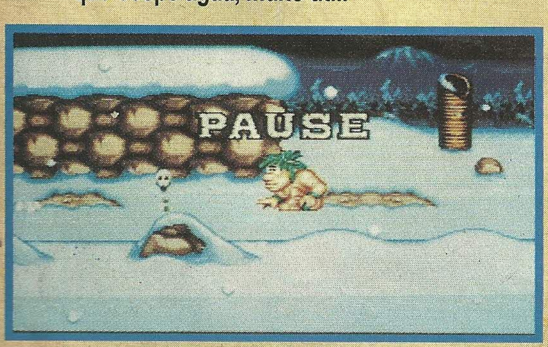
BOSS: Tiranossauro



Este dino pensa que você é formiga, e já vem pisoteando. O jeito é desviar. Procure ficar perto dele, assim seu ataque não irá acertá-lo.

Caverna de gelo

A fase mais difícil do jogo, aqui as armas são indispensáveis. Dentro da caverna você conta com a ajuda do Plek, um dino que cospe água, muito útil.

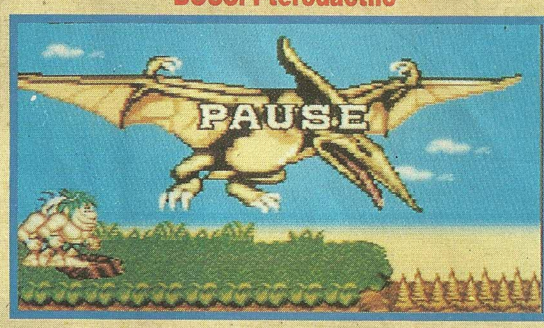


Para entrar na sala do boss, só com a chave. Volte e debulhe os ratinhos.

BOSS: Triceratopus

O melhor esquema é destruí-lo detonando os ataques especiais. Em pouco tempo o dino já era.

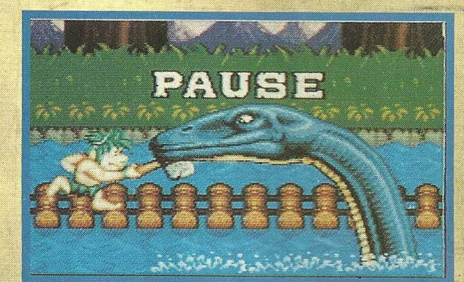
BOSS: Pterodáctilo



Cuidado com este primeiro ataque, se bobear você sai voando. Agora, a melhor tática é ficar abaixado. Este boss possui vários ataques! Por isso, fique na plataforma flutuante onde você terá mais chances de acertá-lo.

Pântano Dokori

Atenção: aqui também existe chave para abrir a caverna do boss.



BOSS: Mostro do Lago Ness

Este boss detona vários ataques, mas nenhum muito poderoso. Pule seu ataque de água e na seqüência detone o golpe especial.

Vila de Kari-Kari

Após conseguir o sexto cristal, não existem mais fases para explorar. Sua Vila Natal está sendo atacada pelo Fooma. Volte rápido para a vila e expulse-o: como prêmio você receberá o último cristal.



Ilha do Fooba



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Password com os sete cristais: GRJN KDRG JTSN HCDB.

Depois de detonar Fooma, o pentelho volta. É mole? Ele veste a coroa e se transforma no Super Fooba, agora bem mais forte!

A melhor arma contra o poderoso é a cautela. Detone a coroa em sua cabeça e desvie rapidamente de seus contra ataques.

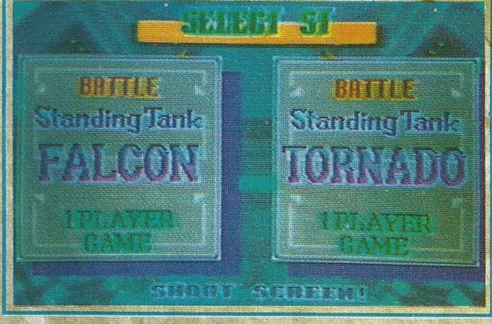
Colaboração: Tuki Video Fone: 522 43 94.

METAL COMBAT
FALCON'S REVENGE

Bazuqueiros: preparem suas munições, regulem suas miras e segurem a adrenalina. Metal Combat é um p...utz game de bazuca, super legal! Começa que é continuação de BattleClash, aliás inicialmente ele chamava-se BattleClash 2 e depois mudou de nome. Termina que os gráficos estão caprichados e não falta ação nem para respirar. A estória é uma zona desgraçada. Uma competição esportiva entre robôs de batalha do século XXI sai do controle e os pentelhos tentam conquistar o poder. Aí, você entra em cena, na pele de Michael Anderson, pilotando um ST e tendo que salvar a galera toda. Sua sorte é que o game tem continue infinito. Mas cuidado com isso: os continues são registrados nos recordes, ok? Conheça alguns detalhes e táticas para os primeiros inimigos.

RAIO-X

Tipo:	Bazuca
Fabricante:	Nintendo
Memória:	8 Megabits
Fases:	11
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7



Conheça seus ST's

ST é a denominação para Standing Tank. Tanto você quanto seus inimigos tem ST's. Os deles são mais estranhos que o seu, mas no fundo no fundo, todos lembram aqueles brinquedinhos tipo transformers, onde carrinhos viravam robôs e vice-e-versa. Você terá a chance de pilotar dois modelos diferentes. Porém, um deles só estará habilitado se você liquidar o game todo no nível normal, ou seja, quando entrar no hard.

Falcon - é o ST inicial. Os tiros carregados são os melhores com ele.
Tornado - é o ST do nível hard. Agora os tiros diretos é que são bons.

Dicas Lunáticas

- Veja os recordes: aperte X no controle 1.
- Jogue direto no nível hard digitando B, A, L, L, na tela de abertura.
- Limpe a bateria do game digitando L, P, L, R, B, no abre.
- Cancele gravações digitando L, R, L, R, Y, no abre.
- Coloque seu nome no game digitando no abre L, A, B, L.
- Veja os demos de como detonar os chefes: segure o botão R do controle 1.
- Para acessar o ST Tornado sem precisar terminar o game no Normal, faça assim: após o Training com o ST Falcon aperte Reset. Quando surgir a tela de abertura digite B, A, B, Y.
- Mude as cores de seus inimigos: no início do estágio, logo que a tela escurecer, aperte R. Antes de entrar na batalha a tela escurece de novo. Hora de apertar R também. Pronto!



5a fase - Moonbase Luna - Moonbase Luna
ST: Viscount
Piloto: Carlos
Estratégia: primeiro destrua as pernas dele. Para isso carregue novamente só 2/3 do seu poder de tiro. Caindo ele perde o escudo e vira um alvo fácil.

PLANETA TERRA

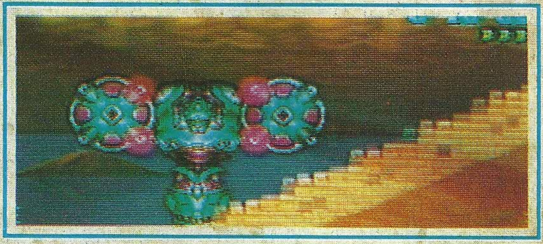
FOTOS: DAUMER DE GIULI



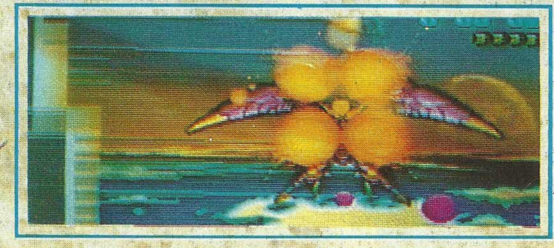
1a. fase - America - Neo New York
ST: Garam MK2
Piloto: Guido
Estratégia: como o pilantra não tem tiros fortes, a melhor tática é deixar o tiro carregar e, então, dispará-lo. Vencendo-o você ganha um escudo.



2a. fase - Oceania - Borneo
ST: Siamang
Piloto: Chada
Estratégia: use tiros carregados. É difícil acertá-lo, mas quando você consegue tira uma boa energia do adversário.

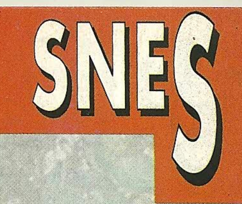


3a. fase - Asia - Mongolia
ST: Wong
Piloto: Dayan
Estratégia: use o turbo da bazuca para detonar os tiros dele que vem na sua direção. Mire bem no meio dele que alí ele é mais frágil.



4a. fase - Babel - O.R.S. Babel
ST: Griffin
Piloto: Orusoh
Estratégia: este é um dos ST's mais velozes do game todo. Abuse do turbo da bazuca para destruir os tiros inimigos e carregue apenas 2/3 do poder da sua arma antes de atirar.





FOTOS: DAUMER DE GIULI



Alguém aí jogou Zelda? Soul Blazer? Se já, esse game é prá vocês, galera. Se não, podem criar vergonha na cara e começar a jogar. Sem dúvida um cart animal, pode ver! Young Merlin tem o mesmo estilo de Zelda mas com gráficos melhores e com a história tirada de uma lenda medieval inglesa. Você sabe, aquela do Rei Arthur, da espada Excalibur... Os destaques do jogo vão para a animação primorosa dos personagens, gráficos bem realistas e, de quebra, um som no estilo lírico. Outro ponto forte do cart é a dificuldade dos labirintos, complicados e super profundos. O melhor de tudo são os diálogos travados pelos personagens. Uma conversa cheia de altos e baixos ocorre em Pinedale, no começo do jogo sem que nenhum conhecimento da língua inglesa seja necessário. Para todo o pessoal que não joga RPGs ou Adventures por causa do idioma, agora não tem mais desculpas! Confira!

RAIO-X

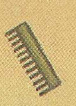
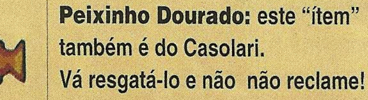
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Virgin
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	9
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Armas

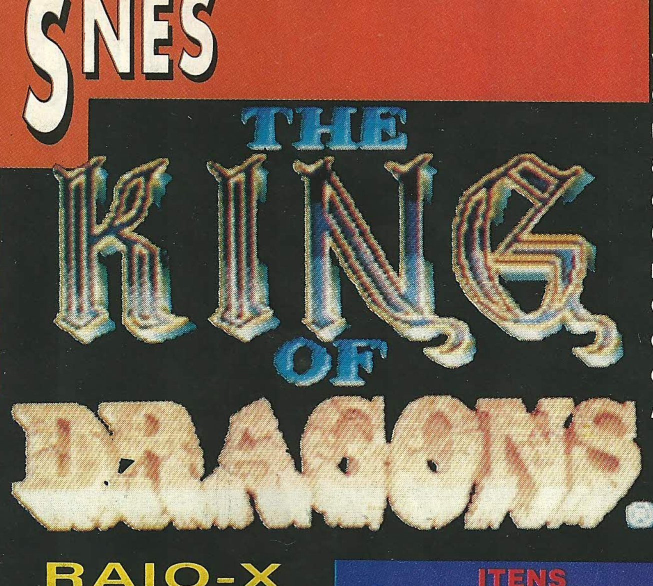
	**Estrela:** é sua primeira arma. Use-a junto com o pó estonteante para obter melhores resultados. Mais tarde ela terá um *upgrade* e se transformará na Estrela de Prata.		**Raio:** é uma das armas mais poderosas do jogo e com excelente alcance. Detona até cinco inimigos em qualquer ponto da tela.
	**Fósforo:** queima o inimigo mais próximo. Tem tempo para recarregar.		**Floco de Neve:** paralisa temporariamente os inimigos. Combine os flocos com a Estrela para matar a aranha gigante.

Pendante: a última arma do jogo e a mais forte. Sem ela não é possível matar o Shadow King em sua forma de dragão.

Ítens com Hyper Tips

	Pedra do Arco-Íris: jogue-a no lago do arco-íris e a dama do lago lhe dará um ítem.		**Flores:** colecione todas que você vir na frente.		**Pente Dourado:** deixa Merlin, huummm... mais...Como direi? "Desejável" está bom? Isto mesmo, galera! Merlin fica mais desejável para seus inimigos!
	**Pó estonteante:** deixará inimigos tontos, aproveite e chumbo neles...oops, estrela neles.		**Bolha de sabão:** serve para aprisionar malvadinhos que capturaram o reflexo da fadinha.		**Espelho:** projeta uma imagem holográfica do jovem Merlin que atrai os inimigos.
	**Ferramenta:** serve para soltar a roda do vagão que está na entrada da primeira mina.		**Chave:** devolva para o mago Casolari. A outra serve para libertar o elfo		**Ampulheta:** serve para parar o tempo. Lembre-se: só funciona além do portal do arco-íris e contra o dragão vermelho.
	**Roda:** coloque no carrinho que está dentro da mina.		**Peixinho Dourado:** este "ítem" também é do Casolari. Vá resgatá-lo e não não reclame!		**Jazida Bruta:** uma pedra, que lapidando vira uma outra pedra. Só que do arco-íris é claro!
	**Cristal:** os malvadinhos capturaram o reflexo de uma fadinha. Ajudando a fadinha você será recompensado com um ítem.		**Aquário:** serve para colocar o peixinho dourado do Casolari. Se você esquecer, o peixinho já já era!		**Balão:** utilize-o para subir em escadas quebradas e para sair da água.
	**Lampião:** sem ele você não verá nada dentro das minas e cavernas.		**Garrafas:** encha-as com as águas dos lagos que tem uma plaquinha com um pote desenhado.		**Bolha de ar:** aumenta em duas vezes o seu folêgo debaixo d'água.
	Mola: serve para pular um buraco que surge depois da caverna inundada.				

Colaboração: Tilt's Game Locadora, fone: 834-9021



Se você queria um jogo com dragões e calabouços, estilo Golden Axe, você pode encontrá-lo em "King of Dragons". O game possui uma grande quantidade de inimigos, dragões e calabouços. A música não é muito legal e o jogo é relativamente fácil, desde que você esteja acostumado com este estilão. O poderoso dragão vermelho conhecido como Gildiss, tem aterrorizado a terra de Malus por centenas de anos. O rei desesperado pediu ao seu feiticeiro que fizesse um feitiço no maldito dragão. Feito o encantamento, o dragão dormiria por um ano e voltaria mais poderoso do que nunca. Passado um ano, o dragão começa a acordar e você deve detê-lo de uma vez por todas. Conheça o game e confira, em primeiríssima mão, como conseguir 99 créditos. Ah, desencane porque não tem princesinha e nem beijo no final, falou?

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	16 Megabits
Fases:	16
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7

PERSONAGENS

FIGHTER - sua arma de combate é a espada, e possui um escudo que protege contra ataques inimigos. O ataque mais poderoso é com a espada.

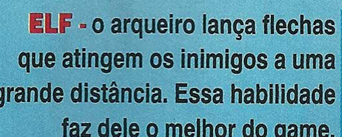




CLERIC - aumenta níveis rapidamente, além de possuir escudo, armadura e marreta. Possui um poderoso ataque a curta distância.

DWARF - este é pequeno, forte e lerdo, ou seja, o pior do game.

WIZARD - o mago é bem fraco em matéria de resistência. Sua mágica tem médio alcance, mas não é o suficiente.



ELF - o arqueiro lança flechas que atingem os inimigos a uma grande distância. Essa habilidade faz dele o melhor do game.

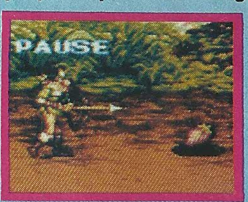


ITENS

Continues - mais chances de acabar o game.

Gold - junte para adquirir experiência.

Alimentos - recuperam pequena parte da energia do herói.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Magias - atingem todos os inimigos da tela: basta apenas acertar a esfera.

Elixir - recupera grande parte da energia do herói.

HYPER TIP

comece jogando com 2 *players*. Deixe que o segundo jogador morra, e depois suicide-se, até que fique apenas um crédito. Pegue o crédito com o segundo jogador, mas não aperte o botão para confirmar a escolha do personagem. Antes que a contagem regressiva da escolha de personagens acabe, pegue o crédito com o primeiro jogador. Com isso, você acaba de conseguir 99 créditos!!!



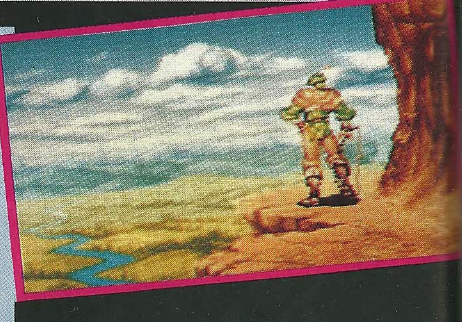
ARMAS



Durante o jogo, você pode pegar armas melhores. Destrua os chefões de fase e procure nos baús. Cada personagem ganhará armas diferentes. No caso de dois jogadores, aparecerão duas armas.



ÚLTIMO CHEFE O poderoso dragão Giliss dará um pouco de trabalho.Tome cuidado! Com 99 continues, fica bem fácil destrui-lo. Quando ele lançar fogo, recue e volte a atacar logo em seguida. Use também as magias para acabar com o dragão mais rapidamente. Muita atenção também para não ser agarrado. Evite isso não ficando nunca atrás de Gildiss.



DESERT FIGHTER

SNES

Mais uma continuação de Desert Strike? Parece, mas não é. À primeira vista, as únicas diferenças são o nome e que você pilota aviões, mas só aviões, nada de helicópteros, overcrafts, etc. Quer dizer, se você está pensando em parar no ar e ficar estudando quantas palmeiras tem do lado da base que você vai explodir, esqueça. Já quanto ao esquema de missões, é quase igual. Para falar a verdade, parecido até demais com o Desert Strike. Você recebe as ordens, confere no mapa onde fica, vai até lá, explode com tudo e volta como um herói para a base. Mais uma coisinha de original neste game: além dos Zarakianos (habitantes de Zarak, pode?) te enchendo a paciência, você ainda tem que aturar a boa vontade da opinião pública, os políticos (ai, meu saquinho), tentar manter a moral das suas tropas lá em cima e se segurar para não gastar muita munição. Pela convenção de Genebra, civil Zarakiano também é gente, e por isso pode ser que os políticos deixem de apoiar a guerra de uma hora para outra. Se bem que uma das coisas mais divertidas é passar em cima das cidades Zarakianas soltando bombas em camionetas e casas desprotegidas. Confira agora algumas dicas estratégicas deste devastador Raid aéreo sobre um País terceiro-mundista com pretensão a dono do mundo. Boa sorte, Over.

RAIO-X

Tipo:	Estratégia
Fabricante:	Seta
Memória:	8 Megabits
Fases:	8
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

AVIÕES

Você tem dois aviões a sua disposição para fazer a festa nas instalações inimigas. Conforme você vai progredindo e ganhando pontos, eles vão recebendo um power up nos armamentos e se adaptando melhor às novas missões. Confira agora quais são eles e suas características.



F-15 - um deles é o F-15 Strike Eagle, interceptador e bombardeiro para qualquer tempo. Ele é o único capaz de oferecer resistência aos Migs Zarakianos,e com bom poder para ataques ao solo.



A-10 - o A-10 ThunderBolt II foi projetado para levar um canhão anti-tanque muito poderoso, e também para carregar uma grande quantidade de bombas, mísseis ar-terra e outros armamentos. Por isso, ele é o mais indicado para ataques contra qualquer tipo de base. Só não conte com ele para um Dog Fight, já que ele não conta com nada que possa ser usado contra outra aeronave.

Estratégia: quando você tiver tempo, a melhor tática é ir com o F-15 para detonar os aviões Zarakianos primeiro e depois ir com o A-10 para destruir os alvos.




A GNN (não confunda com a CNN, emissora de TV norte-americana) mostra suas vitórias e suas derrotas. Portanto, caso você cumpra as missões dando verdadeiros shows aéreos, vai ser condecorado como um verdadeiro Top Gun...



...mas se você der mancada, segura, pois vai escutar até!!



Entre na janela de baixo para ver a situação moral, financeira e política de seu país.

FOTOS: DALMER DE GIULI

Os lançadores Scud não aparecem nas fotos de radar. Procure-os perto das bordas da área 4 e próximo as outras instalações na área 5.



Toda vez que você voltar de uma missão, vá até a sala de mapas e dê uma olhada na área que está sendo atacada para atualizar seus dados.

Atenção: os tanques verdes são da coalizão: então, não atire!!



FLASH BACK

RAIO-X

Tipo:	Adventure
Fabricante:	US Gold
Memória:	16 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8

Flashback foi o segundo jogo da softhouse Delphine que chocou pelos gráficos poligonais. Apesar da baixa definição nos gráficos, eles são bonitos e economizam memória. Com essa economia é possível que as historinhas dos jogos sejam bem mais animadas. Se Out of this World assustou nos gráficos, Flashback apavora na história. O game é baseado nos roteiros dos filmes 'O Vingador do Futuro', 'Eles Vivem', 'Aliens' e 'O Sobrevivente'. A ação acontece em um futuro distante, num sistema de três planetas: Planeta Colônia Titan, Planeta Terra e Planeta Morph. Você é Conrad Hart, um cientista que desenvolveu um óculos para medir a densidade molecular das pessoas. Sem querer, descobriu pessoas entre a população que tinham densidade molecular 10 mil vezes maior que a dos seres humanos normais. Suas investigações o levaram a crer que aliens transmorfos misturaram-se com a população da Terra para dominá-la. Nosso herói terá que achar a base alienígina na Terra e sozinho destruir todos os inimigos. Grande novidade, né? A estratégia para conseguir isso é igual à publicada nas edições nº 27 e 28 de VideoGame, exceto as passwords. Saca só alguns lances desta versão.

Hyper Tips

Quando você estiver corendo, solte o direcional e continue segurando o botão Y. Com esse comando, Conrad automaticamente pulará para a primeira plataforma a sua frente.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



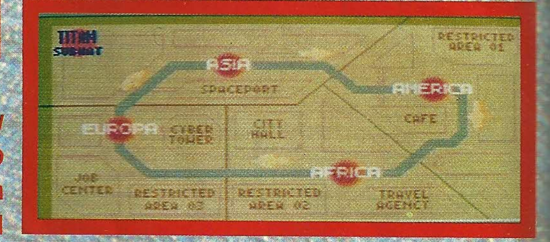
No Planeta Titan, não deixe de explorá-lo totalmente e não se esqueça dos itens no chão.

Para participar deste 'Topa Tudo por Dinheiro' (já vi isso em algum lugar) é necessário uma identidade falsa. Pra consegui-la, só trabalhando.





Sem memória num planeta estranho.



Aqui o mapa de New Washington: primeiro entre no Café e converse com Jack, na seqüência vá para o City Hall pegar sua carteira de trabalho. Agora, seu novo emprego é no Job Center.

Aprenda a controlar Conrad

Esquerda e direita: movimentam Conrad.

Cima: pula e se pendura nas plataformas.

Baixo: agacha

Baixo + direita ou esquerda: rola no chão.

Botão A: saca o três oitão (atira com o botão Y)

Botão Y: conversa e aciona o equipamento.

Select: tela dos itens.

Botão B: usa o item.

Segure Y + cima: pula para frente.

Segure Y + esquerda ou direita: corre.

Segure Y + baixo: desce plataformas.

STREETS

"Ói nóis aqui traveis"!! Os três policiais — Axel, Blaze e Sammy — que fizeram parte do famoso "Streets of Rage 2", voltam agora, neste novo cart, com um novo amigo. Zan é um cyborg (meio homem meio máquina) que veio para substituir Max, o quarto membro do antigo grupo. O game, como se esperava, possui belíssimos gráficos com uma grande animação. Pena que continua bem fácil, como os dois games anteriores , e que a música não tenha ficado tão legal, tratando-se do famoso "Streets of Rage". A cidade está sendo ameaçada por uma bomba e você, na pele de Axel, Blaze, Sammy ou Zan, deve descobrir e impedir a organização criminosa que está por trás de tudo isso. Streets of Rage 3 possui vários caminhos com diferentes finais dependendo do que você faz durante todo o game. Confira agora as diferenças entre os personagens, alguns golpes e as principais dicas durante o game.

OS PERSONAGENS


AXEL


BLAZE


SAMMY


ZAN

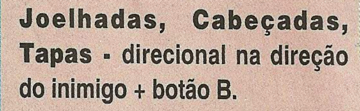
COMANDOS BÁSICOS

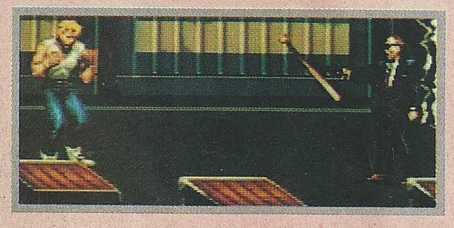
Ataque Especial - botão A
Socos - botão B
Pulos - botão C

OUTROS COMANDOS

Jogar para trás - direcional para trás + botão B.


Ataque pelas costas - botão C seguido de botão B.


Joelhadas, Cabeçadas, Tapas - direcional na direção do inimigo + botão B.



Golpes Combinados - agarre o seu parceiro e aperte o botão C.

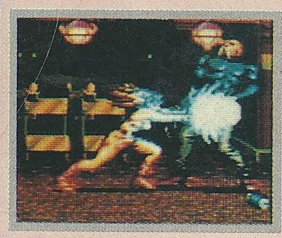

Sammy também pode jogar os inimigos - botão C e durante o pulo botão B.

Veja os comandos para quando estiver armado:

Jogar a arma - botão B + C.
Ataque Especial com a arma - dois toques no direcional para frente e em seguida o botão B.


Zan pode enterrar os inimigos - botão C seguido de botão B + direcional para trás.

COMANDOS ESPECIAIS


Ataque Especial para frente - botão A + direcional para frente.

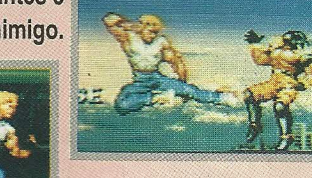

Ataque para trás - botão B + C.

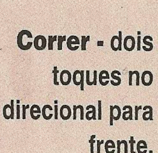
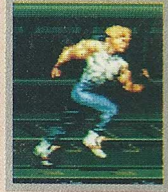
Agarrar o inimigo: encoste nele.



Soco ou Chute fortes - segure o botão B por alguns instantes e solte-o perto de um inimigo.

Rolar no chão - dois toques no direcional para cima ou para baixo.


Voadora - botão C seguido do botão B.



Correr - dois toques no direcional para frente.


Ataque Rápido - dois toques no direcional para frente e em seguida o botão B.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

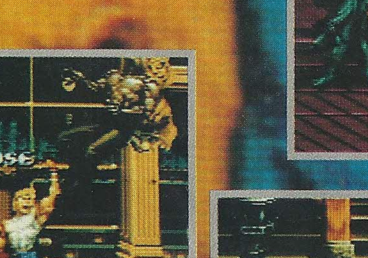
OF RAGE III

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Sega
Memória:	24 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8



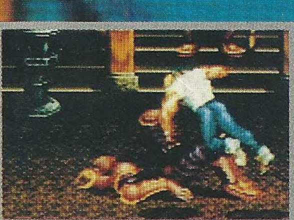
VIDA
Não esqueça de pegar esta vida na quinta fase.



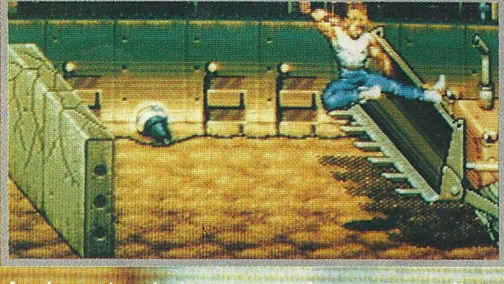
MR. X
Chegou a hora de lutar com o robô do Mr. X. Evite agarrá-lo para não ser eletrocutado. Cuidado com seus tiros, desvie e acerte-o com socos e golpes especiais.



NINJA YAMATO
Para acabar com esse ninjas, agarre-os quando puder e debulhe golpes. Cuidado quando os ninjas desaparecerem!! Eles reaparecem e atacam de surpresa.



BARRA DE MAGIA
Quando a barra de magia estiver cheia, você poderá usar um ataque especial sem perder energia. O ideal nos chefões é ficar desviando até a barra encher e só então atacar. Aproveite!



TRATOR
Aqui, acerte o trator com voadoras e aproveite enquanto a máquina recua para acertar vários golpes nos muros.

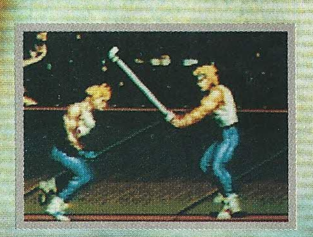


FOTOS: DALMER DE GUI...

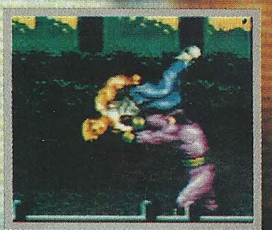
TERMINAIS COMPUTADORIZADOS
Aqui você deve destruir dois terminais computadorizados e, só assim, você poderá salvar o prisioneiro.



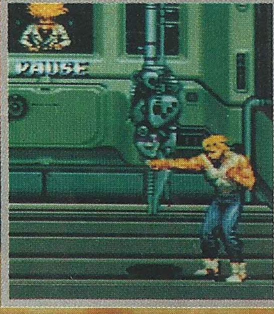
DRAG QUEEN
Olha que game moderninho: uma Drag Queen surge em seu caminho!!! Aproveite que rimou e desmonte-a com uma sequência de socos. Não dê moleza...



AXEL ROBÔ
Cuidado com Axel Robô: ele possui todos os golpes do nosso amigo. Acerte-o também com socos e golpes especiais.

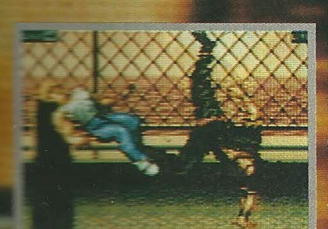


NÃO BOBEIE!!!
Quando os inimigos te jogarem, coloque o direcional para cima + botão C para escapar ileso.



CIENTISTA LOUCO
Cuidado com a garra mecânica controlada pelo cientista louco. Movimente-se o tempo todo, espere que ele ataque e, nesse momento, contra-ataque com socos. Não deixe que a esteira rolante leve você de cara para os lasers. Demora um pouco, mas funciona.





SHIVA
Lembra do Shiva, aquele do "Streets of Rage 2"?? Pois é, ele voltou mais forte do que nunca. Abuse dos golpes especiais e tome cuidado com as voadoras do inimigo.

NEO X
O cérebro do velho Mr. X.apenas está comandando todos esses inimigos. Os restos deles são unidos a um robô e você deve destruí-lo. Use toda a sua habilidade adquirida durante o game e destrua-o a tempo de impedir o lançamento da bomba.

SYLVESTER & TWEETY IN CAGEY CAPERS

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tak Magik
Memória:	16 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Muitos jogos baseados em antigos desenhos da Warner Bros já foram lançados para SNES e Mega, incluindo-se aí o mal encarado Taz, a turma de Tinny Toon, Papa-Léguas e o seu eterno perseguidor o Coiote, Ligeirinho, Pernalonga e outros. Agora, chegou a vez de Frajola e Piu-Piu aprontarem nos consoles da SEGA. Sem sombra de dúvida, Silvester e Tweety é o melhor cart da série. Com gráficos muito bonitos, animação perfeita e músicas que combinam perfeitamente com as fases, o jogo detona. Todos os inimigos foram trazidos diretamente dos desenhos animados para as telinhas dos videogames. O buldogue valentão, o gato com quem Frajola disputa o Piu-Piu, a velhinha e sua vassoura, que fica mais tempo na cabeça do Frajola do que na mão dela, enfim, tudo o que fez muito marmanjão rir quando era criança, está presente aqui e vai fazer você rir. No game você controla o Frajola, e não o Piu-Piu como seria de se esperar. Talvez por isso o game seja tão divertido, pois você tem que conseguir pegar o infeliz do passarinho, e não ficar escapando de armadilhas e mais armadilhas como em Road Runner do SNES. As fases seguem as histórias do desenho, com o coitado do Frajola se ferrando uma vez atrás da outra, enquanto tenta pegar o Piu-Piu. Você também vai poder escutar o famoso "Eu acho que eu vi um gatinho" com a voz original em inglês. Confira agora com VideoGame **como ajudar Frajola a tirar a barriga da miséria.**

ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

COMANDOS

Tweety Scope: use-a para localizar Piu-Piu na tela. Vem acompanhado por um engraçadíssimo "OH, OH Breakfast" (Oh, café da manhã).

Action: use suas garras para dar umas cutucadas em Piu-Piu e para derrubar caixas que já estejam empilhadas.

Jump: pula, oras.

Start: mostra seus itens. Coloque para o lado para escolher o que deseja e aperte Start novamente.

ITENS

Osso: atrai cachorros. Inclusive os cachorros-robôs. Pode?

Peixe: serve para a mesma coisa que o osso, mas atrai gatos. Fique tranquilo, pois Frajola está tão obcecado em pegar o coitado do canário que nem percebe o peixe.

Guarda-Chuva: amortece sua queda, ou seja, faz você cair mais lentamente.

Luvas de Boxe: com estas luvas tá todo mundo ferrado. Você pode socar qualquer um, menos a velhinha e o canguru.

Marreta: serve para a mesma coisa que as luvas de boxe, só que ela é, digamos, um pouco mas inapropriada (ufa) para os que sofrem do coração.

Pula-Pula: com ele você pode alcançar locais onde você não conseguia pular antes.

Antídoto: quando Piu-Piu virar um monstro, ele é muito útil para endireitar as coisas.

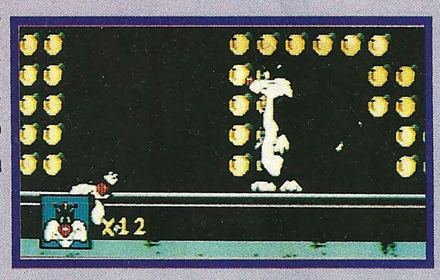
Sardinhas: enche seu medidor de energia.

DOMESTIC DEVILS



Dentro de casa a tarefa de encurralar Piu-Piu é fácil, pois não existem muitos lugares para ele se esconder. Use o osso para desbaratinar o cachorrão e vá atrás do passarinho na moral, aproveitando para se acostumar com os controles.

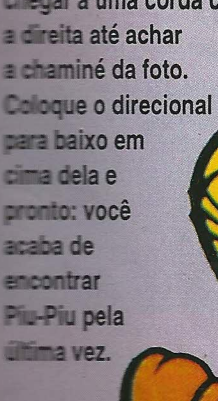
BACK ALLEY BLUES



Agora vocês estão num beco qualquer da cidade. Caso você ainda não tenha notado, becos atraem muitos gatos vadios: mais um obstáculo para você. Use os peixes para tirá-los de seu caminho e prossiga. Quando chegar ao luminoso da foto, equilibre-se nas luzes e vá para a direita. O final da fase está logo acima.

OCEANS OF TROUBLE

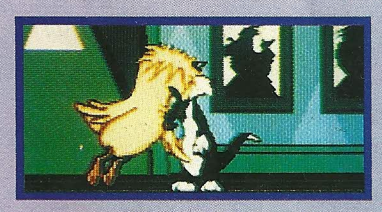
Bem, depois de laboratórios, becos, trens e tudo o mais que apareceu até aqui, vocês dois chegam a um barco. Use as janelas como plataformas para ir subindo, tomando cuidado para não cair na água. Lembre-se que você é um gato. Evite os inimigos como de costume e use o canguru para coseguir chegar até os lugares mais altos. Para chegar até o final da fase, suba pelo mastro do navio até chegar a uma corda com bandeirinhas. Nele, vá para a direita até achar a chaminé da foto. Coloque o direcional para baixo em cima dela e pronto: você acaba de encontrar Piu-Piu pela última vez.



DOMESTIC DEVILS 2



No quintal a situação se complica. Tome cuidado quando subir nos postes para não tomar choques. Quando Piu-Piu chegar ao final da fase, na casa de passarinhos, empilhe os barrís e caixas para apanhá-lo.



HYDE AND SHRIEK

Nesta fase o caçador vira caça. Quando Piu-Piu virar o monstrinho da foto, use os antídotos (ítens com a letra A) para trazê-lo de volta ao normal e levá-lo até o final da fase que fica bem no alto, entre os tubos de vapor. Fique esperto: os cachorros robôs também são atraídos pelos ossos.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Caso você não tenha percebido, Piu-Piu estava em cima de uma rolha gigante. Na hora que você o agarrou, a rolha saiu e o navio afundou. O game acaba com o coitado do Frajola e o infeliz do canário cabeçudo presos em uma ilha deserta esperando por socorro. Quer dizer, enquanto o socorro não vem, eles aproveitam para fazer o que sabem: um corre e o outro vai atrás. Well, that's all folks!!



MAYHEN EXPRESS

Agora a ação rola num trem. Quando tiver de passar de um vagão para o outro por cima dele, ande sorrateiramente (direcional para a diagonal inferior e o lado desejado), o que vai fazer com que você não seja arrastado pela velocidade. Quando chegar no final da fase -local onde existem várias malas- use o impulso conseguido com o chute do canguru para alcançar Piu-Piu.

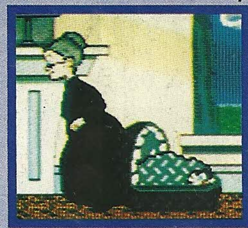


HYDE AND SHRIEK 2

Novamente Piu-Piu vai te atormentar transformado em monstro. Continue usando o antídoto como na fase anterior, evitando ficar muito tempo parado. Nos tubos de ensaio, com a poção verde, tome muito cuidado: caiu, morreu! Diquinha: o final da fase fica no meio das esteiras rolantes.

DIQUINHA

Esconda-se de seus perseguidores colocando o direcional para cima em qualquer objeto suspeito, como esta caminha de gato.

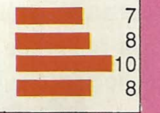


MEGA

PINK HOLLYWOOD

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tek Magik
Memória:	16 Megabits
Fases:	N\D
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	10
Diversão:	8



Adivinhe quem é que está disputando um importante papel num filme em Hollywood? Sim, ela mesma, a hilária e esguia Pantera Cor de Rosa vai até o maior reduto de astros e estrelas do planeta, para fazer um teste para o papel principal de um filme. O único problema é que o diretor não é ninguém mais ninguém menos que o mais antigo inimigo da estrela em ascenção: o Inspetor Closeau, o baixinho narigudo que vive atrás dela. Como todos conhecem as manias meio, digamos, exóticas da Pantera, ela logo arranja confusão e, o que se vê a seguir, é uma sucessão de tentativas do inspetor para acabar com as chances dela de conseguir o papel. O som do cart levou um dez com louvor, sendo igualzinho ao do desenho animado. Quem assistia aos desenhos da Pantera vai adorar este game e quem não assistia, passará a assistir!!

Comandos

Botão A: seleciona os itens especiais e olha para cima ou para baixo. **Botão B:** ataca e confirma o item especial **Botão C:** pula.

Itens Especiais

Placa Stop: paraliza todos os inimigos da tela.
Britadeira: destrói os inimigos da tela.
Ponte/Escada: cria uma ponte ou escada entre duas plataformas.
Guarda-Chuva: faz com que você pule mais alto.

Taram, taram... taram, taram...

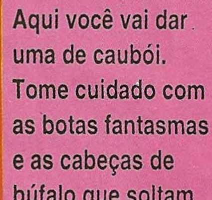
Inconfundível. Esta é a palavra certa para definir a trilha sonora da charmosa Pantera Cor-de-Rosa, a mesma tanto no desenho quanto no jogo *Pink Goes to Hollywood.* E os diversos arranjos feitos para a música escrita por Henry Mancini só comprovam o seu sucesso. Aliás, sucesso é uma constante na carreira deste compositor norte-americano (ele nasceu em Cleveland, Ohio, no ano de 1924). *Peter Gunn, Romeu and Juliet* (que escreveu junto com Nino Rota para o filme de Zefirelli), *Baby Elephant Walk...* Talvez você não conheça os nomes, mas com certeza já escutou algumas destas melodias. *The Pink Panter* é de 64 e conquistou as paradas no mesmo ano. Insinuante, majestosa, misteriosa, envolvente: podemos usar diversos adjetivos para descrevê-la. A batida marcante do chimbal e a presença marcante dos metais lembram o som das big bands, o som característico dos anos 30. A música é mesmo, como vocês dizem, D+. Só que não fique muito ligado nela, pois o objetivo é chegar ao final do jogo. E cá entre nós, é um baita jogo.

Carlos Sandano é jornalista, gamemaníaco e crítico de música erudita

Tapete Mágico



Você pode voar pela tela. Obviamente tem suas limitações.



Pink Ranger

Aqui você vai dar uma de caubói. Tome cuidado com as botas fantasmas e as cabeças de búfalo que soltam fogo. Na casa da foto, entre e pegue um coração para recuperar a energia.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

On A Hot Pink Rook

Agora que tal um pouquinho de Blues? A Pantera está num cenário da cidade, cheio de fios de alta tensão. Além de tudo, existem gatos nesses fios que acham que a pantera está invadindo seu território. Não chegue muito perto ou vai sair muito arranhado.



Polter Pink

A nossa amiga vai atacar de caça fantasmas. Vá subindo as torres usando as árvores como plataformas.

Jungle Pink



Na selva, várias cachoeiras vão aparecer no seu caminho. Cuidado para não cair, se não, um abraço. Nos penhascos olhe para baixo para se orientar. Quando achar essa cabine da foto, use a ponte para passar para o outro lado.

Pink Beard



Navios piratas, tubarões, muita água e confusão... Primeiro vá por baixo que é mais fácil. Fique esperto para não ser esmagado quando o navio balançar. Suba pelas cordas quando chegar do lado esquerdo e entre no navio para continuar sua aventura.

ReViSTIm!

☆ ANO I - Nº 2 PARTE INTEGRANTE DE VIDEOGAME 38 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE MAIO - 94 ☆

ROLA NOS FLIPPERS

por Rogério Lourenço

Por gentileza, senhor, - fui chegando sorrateiro - estou escrevendo uma matéria para uma revista de jogos eletrônicos, a **VideoGame**, conhece? A resposta veio cortante: - Que é que você está querendo, hein? Senhor o cacete! Cai fora, cara!!! Aqui não tem nada para você! Ou você sai ou vou ter que ser ignorante!

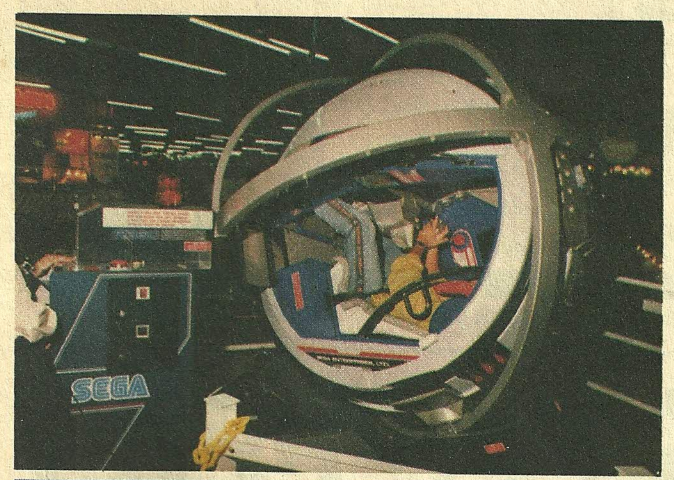
E já não estava sendo?

Assim começou minha aventura pelos fliperamas das ruas do centro de São Paulo (SP), que podem muito bem servir de termômetro para o que acontece nesses paraísos eletrônicos país afora. Eles podem ser divididos basicamente em dois grupos. Há os politicamente corretos, espalhados por toda a cidade e até nos melhores shopping centers, equipados apenas com máquinas originais dos fabricantes japoneses ou americanos. São freqüentados por teens que, entre outras coisas, adoram uma partida ou disputa na telinha bem definida dos jogos.

casa de diversões eletrônicas no centro de São Paulo, SP, em meio a locais de prostituição.

Mas tem também o outro lado da moeda: há muitas casas de "diversões eletrônicas", localizadas principalmente no centro da cidade e nos bairros mais periféricos, onde impera a pirataria dos jogos, a venda de drogas e até casos de abuso sexual de adolescentes. Não que isso também não aconteça nos flippers politicamente corretos. Mas pelo menos há uma conscientização dos donos - ou dos esquemas de segurança dos shoppings - que tenta coibir essas práticas pouco "bacanas" e acabam mantendo o o local "bem freqüentado".

O fato é que os flippers estão aí. E é preciso ficar muito ligado no que rola em volta para não dançar. Por exemplo, em um flipper do bairro da Lapa, zona Oeste de São Paulo, SP, o clima é um tanto pesado.



área de lazer da Playland, shopping morumbi (SP): alta tecnologia.

Dentro, o reflexo dos vídeos denuncia paredes pixadas com guerreiros e mulheres nuas na pouça iluminação ambiente. É visível a presença de drogas, como afirma Claudemir, 18 anos: "Rola um crack aqui que você não imagina. Tem também maconha e coca, mas o crack é o que tem mais. Eles chegam todo dia no mesmo horário, assim à tardinha. Aí, ficam encostados numa máquina, do lado de quem está jogando e oferecem. Tem gente que vem, toma a máquina, nem joga flipper, só para pegar a encomenda." "Tem também aqueles tiozinhos bichas que ficam chegando em você", conta Egberto,16 anos. "Se você olha pelo menos uma vez para eles, eles vêm no seu encalço e não largam mais. Aí você é obrigado a sair e procurar uma máquina aqui no boteco do lado".

Nem todas as casas de diversões eletrônicas têm esse clima. Atravessando a cidade, chegamos na Vila Carrão, zona Leste. Álvaro (ele pediu para omitir seu sobrenome), dono da Flipper House há cinco anos, não nega que muitas vezes os fliperamas são "mal freqüentados". E acrescenta: "aqui eu tomo o respeito como base. Tento respeitar os adolescentes para que seja recíproco. Se a bagunça começa, eu trato de baixar a poeira dando uns tapinhas no balcão ou com um simples *psiu*. Se mesmo assim persistir a zona, vou até eles e converso. Não adiantando tudo isso, eu ponho é para fora mesmo!" Roberto, 15 anos, freqüentador assíduo da Flipper House, afirma que a atitude de Álvaro é eficaz: "uma vez havia uns garotos que não eram do pedaço, querendo azucrinar. O Álvaro foi lá e colocou todo mundo para fora. São esses moleques que não trazem dinheiro e ficam enchendo o saco, pedindo uma ficha para te dar um cacete no jogo e tentar ganhar uma grana. É a maior sacanagem"

"Imagine agora a situação de um menino de seis anos aqui", continua Álvaro, "no meio de alguns malandros. É sacanagem deixar esses menorzinhos assustados, não é mesmo?", e completa: "A minha casa é freqüentada por pessoas, mais garotos do que meninas, de todas as idades e classes sociais. Se eu deixar que essas coisas aconteçam, posso perder uma boa parte da freguesia, porque existem muitos pais acompanhando seus filhos e, se eles (os pais) notarem que o sistema aqui é furado, não trazem ou não deixam os moleques virem mais. Por isso tomo cuidado", argumenta.

Nos shoppings, o lance é mais maneiro. Não tem muito essa de tribo de fora. A galera vai mesmo para jogar, ou no restinho de uma hora de almoço, ou para passar uma tarde mais descontraída, batendo mais um recorde ou detonando alguém no Mortal II ou Street. Frank, 22 anos, Técnico de Edificações, faz bem esse gênero. Freqüentador da área de lazer do Shopping West Plaza, na zona Oeste de São Paulo, diz: "Eu venho aqui, compro as fichas, jogo e vou embora. Só me importo mesmo em satisfazer meu ego. Se estou inspirado fico horas jogando e nem olho para os lados para ver o que acontece ao redor. Me preocupo, geralmente, em vir com algum colega e então ficamos apenas os dois, envolvidos com os acontecimentos na telinha." Já Gustavo, 32 anos, desempregado, também freqüentador da área de lazer do West Plaza, garante: "já vi muito neguinho passando papelote no meio da molecada que fica assistindo porrada no Mortal, ou então em máquina de quatro jogadores. Eles ficam todos amontoados, para impedir que alguém veja, chega o manda-chuva e extrapola, repartindo o pão e pegando a grana, que fica em cima do controle. É difícil flagrar os caras e a sujeira acaba rolando mesmo com a segurança", conclui.

Em todos os filppers, é comum também a presença de apostadores profissionais, os chamados feras, sempre à espreita de um otário. W.G., 16 anos, sempre joga por dinheiro e dá a receita: "é moleza, a gente perde algumas para ganhar o cara e depois é só pau. O pato sempre fica achando que pode ganhar, e aí deixa a maior grana. Depois quer sair na porrada, mas aí já é tarde", vangloria-se. É preciso cuidado. Mas nem tudo são rosas e nem toda a grana é fácil para esses malandros. Um deles chegou no "marreco" errado - que nos contou essa história - no shopping Morumbi, zona Sul de São Paulo, querendo apostar no *Virtua Racing*, um simulador de Fórmula 1. O "marreco" recusou. Depois, resolveu apostar, confiando no seu taco. Abordou o malandro, que rapidinho foi saindo fora: "Tá louco? Pirou? Pensa que eu não sei que você é o Rubinho Barrichello?" ■

C COMPRO
R ROLOS
V VENDO



BAHIA

V **Atari 2600** - com 32 jogos na memória, 2 cartuchos de Atari (cada 1 com 4 jogos), mini radiola Sonata e campo de botão, tudo em perfeito estado. Pedro, fone (073) 255-2306, **Camamu**, BA.

R **Cartuchos para Master System** - Super Monaco GP 2, Jogos Olímpicos, Jogos de Verão, After Burner, Gost Busters, Great Voley e Galaxy Force, por outros de meu interesse. Patrick, fone (071) 247-0275, **Salvador**, BA.

R **Game Dactar** - com 2 controles e 56 cartuchos, por controle Turbo Super-Pro e mais 2 cartuchos para Super NES. Igor Daltro, fone (071) 321-7594, **Salvador**, BA.

R **Dynavision 3** - com 2 controles, pistola, cartucho, shape de skate Pier e máquina fotográfica Yashica, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Bruno, fone (071) 336-3677, **Salvador**, BA.

V **Master System** - com 2 controles, pistola Light Phaser e 5 cartuchos. Ou troco por Super NES, com controles. Islan, fone (071) 242-9652, **Salvador**, BA.

DISTRITO FEDERAL

V **Mega Drive** - japonês, com 2 controles turbo, Sonic 1 e Crude Buster. Fábio, fone (061) 562-2387, **Brasília**, DF.

V **Cabo áudio e vídeo** - para Super NES, cartucho Street of Rage com estojo e manual em português para Genesis e adaptador 72/60 pinos para Nintendo. Patrick, fone (061) 242-2974, **Brasília**, DF.

R **Revista** VideoGame - nº 33, por nº 34. João Paulo, fone (061) 585-7362, **Brasília**, DF.

R **Turbo Game** - com 2 controles e 3 cartuchos, por Master System 2 ou 3, com cartucho. Alex, fone (061) 376-5272, **Brasília**, DF.

R **Cartuchos** - Gradius 2 e Donrey Kong 3, por Super Mario 3. Josimar, fone (061) 371-4710, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

R **Test Drive 2** - para Super NES, por outro cartucho do mesmo sistema. Gabriel, fone (027) 264-0124, **Linhares**, ES.

V **Cartuchos para Mega Drive** - Arcus Odyssey, Ranma,QuackShot, Puzzle, Mario 1, Futebol e para Super NES Street Fighter 2 e Mortal Kombat. Luiz Cláudio, fone (027) 225-8608, **Vitória**, ES.

V **Cartuchos para Super NES** - Street Fighter 2 e Mario World. Rodrigo, fone (027) 227-8949, **Vitória**, ES.

MARANHÃO

R **Cartucho para Mega Drive** - por controle ou cartucho para Super NES. Sérgio, fone (098) 552-1299, **São Luís**, MA.

MINAS GERAIS

R **VG 9000** - com 2 controles turbo, 2 pistolas, 9 cartuchos e skate, por Mega Drive com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Luís Eduardo, fone (031) 375-1304, **Belo Horizonte**, MG.

V **Master System 2** - completo, com controle, pistola, jogo na memória e 8 cartuchos, por US$ 200. Leonardo, (031) 441-3067, **Belo Horizonte**, MG.

R **Cartuchos para Super NES** - Aliens 3 e Star Wars, por Spider Man and X-Men. Felipe, fone (031) 227-1230, **Belo Horizonte**, MG.

R **Master System 3** - com controle, Alex na memória e 2 cartuchos super transados, por Mega Drive 3, com 2 controles e cartucho, ou Super NES. Bernardo, fone (033) 221-7637, **Belo Horizonte**, MG.

R **Cartucho para Master System** - Bleck Belt e Rastan, por Mortal Kombat do mesmo sistema. Erico Geovanni de Souza, Rua Agostinho de Deus, 647, Lagoinha, CEP 38840-000, **Carmo do Parnaíba**, MG.

R **Walkman** - 1 carrinho de controle remoto, e 12 cartuchos de Atari, por Mortal Kombat para Super NES. Leandro Augusto de Oliveira Tavares, Rua Engenheiro Navarro, 251, Fonte Grande, CEP 32013-320, **Contagem**, MG.

R **Cartuchos Nintendo** - Football e Super Pit, por outros de meu interesse. Rodolfo, fone (031) 671-1307, **Sabará**, MG.

R **Pense Bem** - e Dynacom com 2 títulos, por Master System 2 ou 3. Carlos, fone (032) 551-2430, **Visconde do Rio Branco**, MG.

MATO GROSSO DO SUL

R **Top Game** - com controle e cartucho, por Master System com controle. Leonardo, fone (067) 242-1014, **Miranda**, MS.

PARÁ

R **Atari 2600** - com 2 controles, 3 cartuchos, rádio portátil, jogo 12 em 1, e mais CR$ 10 mil, por Super NES com controle e cartucho. Pedro Chales B. Souza, Rua Con. Geraldo Palmeiras, Q.54, Casa 4, Ananindeua, CEP 67000-000, **Belém**, PA.

C **Cartuchos Nintendo** - pago bem. Abnatal, fone (091) 229-4760, **Belém**, PA.

PARANÁ

R **Dynavision 2** - com 3 controles, adaptador e 3 cartuchos, por Game Boy com pelo menos 4 cartuchos. Daniel, fone (041) 32-1697, **Castro**, PR.

R **Cartuchos para Dynavision 3** - Kung-Fusmater e Pirâmide, por Dr. Mario, TinyToon, ou outro do meu interesse. Maurílio, fone (041) 246-2920, **Curitiba**, PR.

C **Street Fighter** - para Mega Drive, preço a combinar. Só com pessoas de Curitiba. Raphael, fone (041) 244-5233, **Curitiba**, PR.

V **Turbo Game** - com 2 controles e 5 cartuchos, por US$ 130. Fernando, fone (041) 244-1989, **Curitiba**, PR.

V **Mega Drive** - com um controle original e outro turbo. Ou troco por Super NES. Marcelo, fone (041) 335-4469, **Curitiba**, PR.

R **Dynavision 3** - com controle turbo e 19 jogos, por Mega Drive com 4 cartuchos. Fauler, fone (041) 342-2168, **Curitiba**, PR.

V **Game Gear** - com pilhas, recarregador, fonte 9 v, mais 4 cartuchos, por US$ 100. Valério, fone (043) 327-5536, **Londrina**, PR.

V **Nintendo Americano** - com controle, por US$ 55. Hernani, fone (043) 327-7847, **Londrina**, PR.

R **Super NES Americano** - com adaptador J-72 e 3 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles. Mauro, fone (0442) 23-5177, **Maringá**, PR.

R **Super NES** - com controle e 7 cartuchos, incluindo Mortal Kombat, por Mega Drive com CD-Rom. Cristiano, fone (0425) 32-1380, **São Mateus do Sul**, PR.

C **Sol Deace** - sistema japonês. Pago US$ 27, de qualquer lugar do Brasil, via sedex à cobrar. Júlio César, fone (045) 235-1383, **Três Barras**, PR.

PERNAMBUCO

V **Cartuchos para Super NES** - Batman Returns, Golden Fighter (alternativas), Super Soccer e Street Fighter 2 (oficiais), todos por US$ 100. Hermano, fone (081) 325-0115, **Recife**, PE.

V **Cartuchos para Mega Drive** - Jurassic Park, Kid Chameleon e outros . Também aceito troca. Pedro, fone (081) 241-8725, **Recife**, PE.

RIO DE JANEIRO

V **Master System Super Compact** - na caixa, com Sonic na memória e Streets of Rage. Phantom System, com 2 TPC-3, adaptador 60 e 72 pinos, pistola e 4 cartuchos. Bruno, (021) 719-2393, **Niterói**, RJ.

R Mega Drive - com 2 controles e 4 cartuchos, por Super NES com controle. Matheus, fone (021) 709-3249, **Niterói**, RJ.

R **Dynavision 3 Action** - com 3 cartuchos e bicicleta Caloi, 10 marchas, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos, ou Mega Drive com 2 controles e 3 cartuchos. Edson de Lima Pereira, Rua Laurinda, 200, Cerâmica, CEP 26030-390, **Nova Iguaçu**, RJ.

V **Master System 3** - com 2 controles e 7 cartuchos. Leonardo, fone (0242) 22-1520, **Petrópolis**, RJ.

R **Carro Controle Remoto** - calculadora, Mini-Game, balança, 2 revistas de game e 20 de quadrinhos, por Atari com 2 controles e 2 cartuchos. Ronaldo de Oliveira Brasil, Rua Angelina Figueira, 112, Valdariosa, CEP 26360-210, **Queimados**, RJ.

V **Turbo Game** - com 2 controles e 6 cartuchos, mais Atari, com controle e 29 cartuchos, por Cr$ 70.000,00. Rodrigo, fone (021) 270-7079, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Super NES** - com controle turbo e 5 cartuchos. Eduardo, fone (021) 239-0515, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System 2** - com 3 controles e 7 cartuchos, todos na caixa, e com manual de instrução. Leandra, fone (021) 204-0146, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 3** - e bicicleta Monark BMX, por Super NES. Fabrício Marques da Silva, Estrada da Posse, 520, casa 22, Campo Grande, CEP 23090-120, **Rio de Janeiro**, RJ.

C **Revista** VideoGame - ns. 5, 2, ou a que contém Alex Kidd in the Miracle World de qualquer fase, por Cr$ 2 mil. William Mariano de Santana, Rua Carlos Olímpio de Melo, 163, casa 1, Paciência, CEP 23985-160, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Pro-System Baby** - na caixa e Microgenius com cartucho, por Mega Drive com controle e cartucho. André Amaral de Paiva, Rua Severina Novaes, 24, Bangú, CEP 21840-100, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 3** - com 2 controles, Sonic na memória, 7 cartuchos e VG 9000 com controle e cartucho, por Mega Drive ou Super NES com controle e cartucho. Fábio, fone (021) 212-3943, **Rio de Janeiro**, RJ. ▶

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:
END:
BAIRRO: **CEP:**
TELEFONE: DDD ( ) **CIDADE:**
ESTADO: **ANÚNCIO: R C V**

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.



agito
vos
METAL
C I N
IDÉIAS
DANÇA
NATUREZA
Agen
SOL
TEATRO
ASTRAL
ESP
TEEN
FM
GENTE.
Humor
PUN
Opiniões
VÍDE
HITS
AVENTURA
Compor
OPINIÃO
ROCK
AAAH!
AAH!
FESTA
E T C.
TALENTO
ENTREVISTa
Discos
Revolução
TUDO NA
talent


Chegou Zap! O caderno mais novo do Estadão, que vai sair toda quinta, no lugar do Cola. Só que totalmente diferente. Zap! é um caderno que só vai ter matérias que interessam. Tem Bussunda, da turma da Casseta & Planeta. Tem a coluna "Na Real", com mais espaço para você soltar o verbo. Zap! vai continuar falando de vestibular e universidade, vai falar de política e economia sem ser chato (difícil, não é?). Mas você vai ver. Leia Zap! Ele é muito mais do que você está pensando.
ZAP!
TRIPS
Noite
rash
ORTES
VER
BAN
AS
DICAS
surf
rtamento
FILMES
Tribos
CULTURA
férias
COOL
PROFISSÃO
Show
POLÊMICA
AÇÃO
QUINTA.
ESTADÃO
É muito mais jornal.

V **Bicicleta Monark** - modelo Ranger, aro 26 e revista VideoGame ns. 19 a 35, por CR$ 60.000,00. Ou troco tudo por Super Nintendo sem os 2 controles e cartuchos. Walter, fone (021) 567-3854, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Sonic, Simpsons, Strider e mais títulos, por Sonic 3, Mortal Kombat e outros de meu interesse. Rafael, fone (021) 393-5642, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Battletoads** - americano. Preço a combinar. Ou troco por Captain America, X-Men. Rafael, fone (021) 351-6379, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Futebol de Botão** - 21 times (210 unidades), sendo 30 em acrílico e 180 em plástico, por console de 16 bits ou Game Gear. Jivago Moraes, Rua Adalberto Barreto, 403, apto. 102, Santa Cruz, CEP 23555-170, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Sonic, Moon-Walker, e controle original em perfeito funcionamento, por outros de meu interesse. Leonardo, fone (021) 394-9351, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Atari 2600** - com 2 controles, cartucho e bicicleta Monareta completa, por Phantom System com controle e 3 cartuchos, em bom estado. Júlio Cesar S. Marques, Alameda Alagoa, Lote 6, Quadra 49, Eng. do Roçado, CEP 24752-650, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com controles PRO-3, Turbo Jet, TPC, pistola e cartuchos Street Fighter, Double Dragon 3, Voleibol. Tudo baratinho. Anderson, fone (021) 392-1097, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive** - com bolsa acolchoada do próprio aparelho, 3 controles (sendo um de seis botões) e 6 cartuchos. Luciano, fone (021) 756-4729, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho para Mega Drive** - Sonic 3, por outro de meu interesse. Cíntia Campos da Rocha, Rua Catão, 200, Pavuna, CEP 21525-750, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Super NES** - com 2 controles normais, 2 turbos, cartuchos e várias revistas, por 300 URVs. Édson, fone (021) 280-1661, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - Game Genie, adaptador e 11 cartuchos, com excelentes jogos. Marcus, fone (021) 392-5786, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartucho para Master System** - The Secret of Shinobi, por outro de meu interesse. Alexandre, fone (021) 567-1364, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Sonic, Moonwalker e controle original em perfeito estado, por outros de meu interesse. Tenho preferência por RPGs. Leonardo, fone (021) 394-9351, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Turbo Game** - com cartucho, por Super NES ou Mega Drive. Sergio D. Silveira, Rua Vereador Barros Filho, 135, Vargem Alegro, CEP 27156-000, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Super Mario World** - por Game Boy com Mortal Kombat e Game Gear com Sonic. Yuri, fone (021) 248-4962, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos para Mega Drive** - Double Dragon 3, Castle of Illusion e Sonic 2, todos em perfeito estado e com manual. Preço a combinar. Pedro Júnior, fone (021) 236-2522, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Trilha Sonora do filme Akira** - walkman e fone de ouvido Sony, fita John Secada, controle, revistas importadas e 2 livros Jogos de RPG's, por Game Boy. Márcio R. Barbosa, Rua Paranapanema, 201, Duque de Caxias, CEP 25050-350, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Phantom System** - por Game Boy em ótimo estado. Marco, fone (021) 230-1337, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Dynavision 3** - com 2 controles e 2 cartuchos, em bom estado, por CR$ 50 mil. Cleyton, fone (021) 290-2571, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Hi-Top Game** - completo, com 2 controle e cartucho, por Super NES completo. Guilherme, fone (0243) 42-7907, Volta Redonda, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Cartucho Nintendo** - Batman, por T.M.N.T. 2 ou outro do mesmo sistema. Matheus Martins, Rua 7 de Setembro, 1411, Glória, CEP 95520-000, **Osório**, RS.

R **Dynavision 3** - com 2 controles, cartucho, fone de ouvido, mais skate equipado, por Super NES com 2 controles. Cristian, fone (055) 565-1444, **P. Lucena**, RS.

R **Family Game** - sistema Nintendo japonês, com 2 cartuchos, sendo 1 de 72 jogos e outro Street Fighter 2, por Mega Drive com controle. Rafael, fone (054) 314-1616, **Passo Fundo**, RS.

R **Cartucho para Super NES** - Sonic Blast Man, por Fatal Fury 2 ou Zombies (Monsters). Tiago, fone (051) 233-9724, **Poá**, RS.

R **Mortal Kombat** - para Super NES, por Super Mario All Star, Prince of Persia ou StarFox. Fábio, fone (051) 344-4452, **Poá**, RS.

R **Cartuchos Nintendo** - The Simpsons, DuckTales, Super Sprint (72 pinos), por The Flash and Batman, Magician e Retorno de Jedi. Alexandre Nicolodi, Rua Telino Chagas Teles, 570, Parque Santa Fé, CEP 91180-590, **Porto Alegre**, RS.

V **Revista** VideoGame - edição especial "Só Super Jogos de Super NES", por US$ 20. Rafael, fone (051) 336-4208, **Porto Alegre**, RS.

V **Dynavision 3** - com 2 controles e 2 cartuchos. Giovani Ferreira Pias, Av. Flores da Cunha, 1385 - apto. 303, Cachoeirinha, CEP 94010-002, **Porto Alegre**, RS.

V **Mega Drive 2** - com 2 controles (sendo 1 Arcade Power), com cartuchos Sonic 2, Spinball, Tiny Toon, por US$ 230. Cláudio, fone (051) 341-7970, **Porto Alegre**, RS.

V **Controles** - tipo Asa para Master, por US$ 60. Denise, fone (051) 341-0143, **Porto Alegre**, RS.

R **Master System** - com 3 controles, cartucho e Teclado Casio 4/8 na caixa, por Computador TK-3000 com monitor, ou Super NES, ou Mega Drive. Gustavo Santana Nicoletti, Rua General Osório, 1384, Centro, CEP 96230-000, **Vitória do Palmar**, RS.

SANTA CATARINA

R **Cartuchos para Game Gear** - Last Action Hero e G-Loc, por outros de meu interesse. Daniel, fone (0473) 22-7748, **Blumenau**, SC.

V **Cartuchos Atari** - 22 jogos, 1 carro de controle remoto, mais 1 skate, por US$ 50. Ou troco por 4 cartuchos de Master System. Gilmar, fone (0473) 32-1206, **Gaspar**, SC.

V **Odissey** - em ótimo estado, com vários cartuchos. Luiz, fone (0495) 22-1204, **Jaçoaba**, SC.

C **Cartucho para Super NES** - de preferência Super Mario World, pago bem. Erico Bronislawski, Rua Lúcio Antonio de Farias, 498, Vista Alegre, CEP 89300-000, **Mafra**, SC.

SÃO PAULO

R **Cartucho para Super NES** - SF 2, por Turtles 3 ou Super Mario Bros 2. Fernando, fone (0183) 22-6488, **Assis**, SP.

R **Phantom System** - com 2 controles e 5 cartuchos, por Game Boy com 1 cartucho no mínimo. Márcio Rodrigues Pivoto, Rua Maria José Tabaco, 165, Vila Regina Célia, CEP 12700-000, **Cruzeiro**, SP.

V **Mega Drive** - japonês, com controle turbo, 2 controles normais e 2 cartuchos. Ou troco por Super NES, com 2 controle e 1 cartucho. Antônio Rodrigo, fone (011) 445-1342, **Diadema**, SP.

R **Super NES** - novo e na caixa, por Computador PC. Ivan Carlos, fone (0188) 21-4578, **Dracena**, SP.

R **Master System** - com 3 controles, pistola Light Phaser, 3 cartuchos na memória e Golden Axe na caixa, por Mega Drive, com cartucho. Wilson, fone (011) 494-6944, **Embú**, SP.

R **Cartucho para Super NES** - Goof Troop por Mortal Kombat ou outros de meu interesse. Bruno, fone (011) 475-1602, **Guararema**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** - RockMan 3 e Mario 2, por Darkwing Duck, Goal 3 e The Jetsons. Nilsen Lima do Monte, Av. Antônio Marques, 440, CEP 11421-030, **Guarujá**, SP.

R **Hi-Top Game** - com 2 controles e 5 cartuchos, por Master System, com 2 controles e 4 cartuchos. Thiago, fone (011) 209-0274, **Guarulhos**, SP.

R **Master System 2** - com pistola e 4 cartuchos, mais bola de basquete e tabela, por Mega Drive com 2 controles, em bom estado. Rogério, (011) 940-1717, **Guarulhos**, SP.

V **Super NES** - completo, com SF 2, Mortal Kombat, Mario 4, Turtles Fighters e Batman Returns, por US$ 300. Walmir S. Santos, Rua Hugo Ziller, 633, Jardim Santa Cecília, CEP 07123-390, **Guarulhos**, SP.

V **Cartuchos Atari** - Pac-Man, Boom-Bang, Dragon e outros, de 4 ou 2 jogos, ótimos. Dejanildo Ferreira Vasconcelos, Rua Santa Clara do Oeste, 7, Jardim Moreira, CEP 07083-250, **Guarulhos**, SP.

R **Street Fighter** - por Zelda ou Final Fantasy 5. Ronaldo, fone (011) 208-4348, **Guarulhos**, SP.

R **Videogame CCE** - Top Game 8000 e Atari 2600, por Mega Drive 2. Breno, fone (0194) 56-1770, **Iracemápolis**, SP.

R **Cartucho para Super NES** - Super Mario Bros, por Mega Man X. Mauro, fone (0152) 71-2564, **Itapetininga**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** - Mega Man 3 e 4, Capitan America, por Mega Man X original para Super NES. Gustavo, fone (0163) 22-1398, **Jaboticabal**, SP.

R **Cartucho para Mega Drive** - Sonic the Hedgehog, acompanhado de 2 **Video-Games** ns. 26 e 27, por qualquer cartucho de 8 a 12 megas, em bom estado. João Paulo R. da Cruz, Rua César Phocâncer, 511, Planalto Itália, CEP 14870-000, **Jaboticabal**, SP.

R **Bit System** - com 2 controles, adaptador J-72 e 6 cartuchos, mais Atari 2600, com 8 cartuchos, por Super NES. Flávio, fone (011) 703-8537, **Osaco**, SP.

R **Master System 2** - com pistola e 3 cartuchos, Phantom System com pistola e 2 cartuchos, agenda eletrônica Cassio e espingarda chumbinho, por Mega Drive com CD, completo. Carlos, fone (011) 708-1209, **Osasco**, SP.

C **Cartuchos para Super NES** - de preferência Super Formation Soccer, Tazmania, ou qualquer outra. Luciano, fone (011) 403-7734, **Piracaia**, SP.

V **Dynavision 3** - com 6 cartuchos, por Cr$ 50 mil. Não ligar a cobrar. Jackson, fone (0194) 34-0808, **Piracicaba**, SP.

R **Cartuchos para Mega Drive** - vários títulos, por outros de meu interesse. Gino, fone (0195) 61-5039, **Pirassununga**, SP.

R **Cartucho para Super NES** - Street Fighter 2, mais 3 cartuchos de Nintendinho (Gun Smoke, Salamander e Castlevania), por Street Fighter 2 Turbo. Osiel Duarte, Travessa Esmeralda, 171, Campos Elísios, CEP 14085-670, **Ribeirão Preto**, SP.

R **VG 9000** - com 4 controles, pistola, 4 cartuchos e bicicleta Caloi Cross aro 20, por Super NES. Douglas, fone (096) 633-3637, **Ribeirão Preto**, SP.

V **Cartucho Final Fight** - modelo japonês. Alessandro, fone (011) 418-2520, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles, 8 cartuchos e cabo RF, por Super NES. Luiz Cláudio, fone (011) 451-9513, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Marcas de cigarros** - importados ou nacionais, por Phantom System. Ivan. fone (011) 751-8942, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Mega Drive** - com controle e 3 cartuchos, por Super NES. Andrigo, fone (0196) 23-4328, **São João da Boa Vista**, SP.

V **Hi-Top Game** - com 2 controles, adaptador e 7 cartuchos, por US$ 170. Tiago, fone (0123) 31-0895, **São José dos Campos**, SP.

R **Revistas e Livros** - por revistas VideoGame. Só negocio com pessoas da região. Silvio Cesar Aparecido Rocha, Rua São Luiz, 111, Jardim Europa, CEP 15014-470, **São José do Rio Preto**, SP.

V **Cartucho para Super NES** - The Terminator, na caixa, por US$ 20. Daniel, (0132) 39-4186, **Santos**, SP.

V **Controle Turbo** - para Super NES, quase novo. Bruno, fone (011) 573-0428, **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** - com 2 controles, pistola, adaptador e 9 cartuchos, por Mortal Kombat e outro do Super NES. Raphael fone (011) 204-1972, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Strider, The Secret of Shinobi, Batman Returns e Master of Darkness, por Mortal Kombat e Global Gladiators. Rafael Gomes dos Santos, Rua Professor Castelo Branco, 370, Jardim Tiete, CEP 03947-020, **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** - com pistola, adaptador, 9 cartuchos e bicicleta Caloi Cross, por Super NES, com controle e cartucho. João Mendes, fone (011) 850-9739, **São Paulo**, SP.

V **Amiga 500** - com Pal Butter e 520 para televisão brasileira, mais 4 discos, por US$ 700. Ulisses, fone (011) 955-9650, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho para Mega Drive** - Ayrton Senna's, por F-1 Hero, com capa original. Roberto, fone (011) 222-8522, R. 416, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos** - Street Fighter 2 Turbo, por US$ 45 e Super Volleybal 2, por US$ 35. Negocio só em SP. Luiz, fone (011) 531-9744, **São Paulo**, SP.

V **Walk-Man** - marca Cougar, WM 8 stéreo, novo, com garantia, por US$ 50. Esdras, fone (011) 562-5523, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos para Master System** - Alienstrom, Spider Man e Zillion, por Street Fighter 2 do Super NES. Fabio Tavares Santo Jr., Rua Capitão Fidelis, 69, apto. 41, Santo Amaro, CEP 04744-070, **São Paulo**, SP.

V **Super NES** - completo, faço preço camarada para os leitores da **VideoGame**. Fábio, fone (011) 205-8527, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Mega Drive** - Sonic 2 e outros; de Super NES Jurassic Park e outros; e de Nintendo Megaman 4, entre outros. Ou troco por cartuchos de meu interesse. Mauro Mitsuo Nishioka, Rua Augusto Perroni, 884, Butantã, CEP 05539-020, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game** - com 5 cartuchos, por Mega Drive com controle. Wilton, fone (011) 944-3924 R. 28, **São Paulo**, SP.

V **Autorama** - na caixa, Dynavision 3 e Atari, preço a discutir. Lorisa, fone (011) 274-1584, **São Paulo**, SP.

V **Revistas de Game** - várias editoras, nacionais e importadas. Andrei, fone (011) 881-3955, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho para Mega Drive** - Alienstorm, por F-22 do mesmo sistema, ou outro do meu interesse. Luis Fernando, fone (011) 511-3097, **São Paulo**, SP.

R Game Boy - mais cartucho, por Game Gear com cartucho, pago a diferença. Rogério, fone (011) 957-7904 das 10:00 às 18:00 hs, **São Paulo**, SP.

R Turbo Video Driver - e Armatron, por Game Gear com cartucho. Paulo, fone (011) 834-6443, **São Paulo**, SP.

V Cartuchos para Super NES - Nigel Mansell e GP 1 Moto. Maria Helena, fone (011) 875-5772, **São Paulo**, SP.

V Nintendo - com 2 controles e 3 cartuchos originais, na caixa, em ótimo estado, por US$ 85. Eric, fone (011) 204-2594, **São Paulo**, SP.

V Nintendo - 8 bits, cartuchos Simpsons, Mega Man 2, Ninja Gaiden 2, Super Bike, Dragon's Lair, Robocop 2, Adventure Island, Sking, Ranma 1/2 2 e adaptador, tudo usado. Ronaldo, fone (011) 212-2170, **São Paulo**, SP.

R Pense Bem - por Master System 1, 2 ou 3, com controle. Humberto, fone (011) 65-4919, **São Paulo**, SP.

V Super NES - sem uso, por US$ 159. Compro cartuchos de Master System. Jefferson, fone (011) 955-5202, **São Paulo**, SP.

R X-Men Rudokam - por Sonic 2 e Street of Rage II. Felipe, fone (011) 820-4797, **São Paulo**, SP.

R Master System Super Compact - com 2 controles, adaptador e Sonic na memória, por Turbo Game VG 9000 com 2 controles, adapatador e cartucho. Clayton Danilo de Alencar, Rua Pastoral, 7-B, Santo Amaro, CEP 04845-100, **São Paulo**, SP.

R Master System 3 - com controle, Sonic na memória e 7 cartuchos, por Mega Drive com controle e 4 cartuchos. Sidney de Paula, Rua Lopes Chaves, 358, Barra Funda, CEP 01154-010, **São Paulo**, SP.

R Master System 3 - com controle e 3 cartuchos, por Game Gear, se possível com cartucho. Eduardo, fone (011) 294-2186, **São Paulo**, SP.

R Cartuchos para Super NES - Bubsy e Nigel Mansel F1 Challenge, por Castlevania 4 e Mac 1, ou outro de meu interesse. Fernando, fone (011) 513-3324, **São Paulo**, SP.

R Fatal Fury - para Super NES, por Super Type, Alien 3, ou Simpsons, todos do mesmo sistema. Alessandro, fone (011) 819-8178, **São Paulo**, SP.

R Applevision - com 4 cartuchos sistema Atari, por Street Fighter 2 do Super NES, ou 4 cartuchos Nintendo. Deorge José da Costa Júnior, Rua José Sato Garcia, 45, Ferraz de Vasconcelos, CEP 08500-000, **São Paulo**, SP.

V Sega CD - americano na caixa, ótimo preço. Elenice, fone (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

R Cartucho para Game Gear - GP Mônaco, por Super Futebol ou Super Futebol 2 de Master System. Marcelo, fone (011) 279-7903, **São Paulo**, SP.

V Computador MSX - com mais de 22 acessórios, por US$ 1.700. Ou troco, dependendo da proposta. Odair C. da Silva, Rua Otávio Nébias, 76 - Apto. 161, Paraiso, CEP 04002-010, **São Paulo**, SP.

R Super Charger - por Super Mario Bros 3. Luciana, fone (011) 841-2964, **São Paulo**, SP.

R Minigame - série Master Sonic 1, ou cartucho original Double Dragon 3 (Super NES), por qualquer cartucho Mario 1, 2 ou 3 (Super NES). Luiz Marcelo Rolan, Rua Alfredo Ometecidio, 271, Capão Redondo, CEP 05869-170, **São Paulo**, SP.

V Super NES Baby - mais Hi-Top-Game, semi novos, por US$ 210. Brahman, fone (011) 223-2744, **São Paulo**, SP.

V Cartuchos para Mega Drive - Kidd Chameleon e Fighting Masters. Ricardo, fone (011) 262-5908, **São Paulo**, SP.

V Game Boy - novo, com 3 cartuchos no estojo. Ou troco por módulo de TV Game Gear, com cartucho. Ricardo, fone (011) 864-9446, **São Paulo**, SP.

V Master System 2 - com controle, 2 jogos e Super NES da Playtronic, completo e com garantia. Roberto, fone (011) 223-2945, **São Paulo**, SP.

R Super Charger - em ótimo estado, os cartuchos The Simpsons, The Flinstones, Batman Returns, Rolling Thunder e outras, mais adaptador 60/72 pinos, por Mega Drive com 2 controles e cartucho. Rodrigo, fone (011) 511-9280, **São Paulo**, SP.

R Cartucho Nintendo - por RPG's de Master System ou Nintendo. Edney, fone (011) 203-6822, **São Paulo**, SP.

R Dynavision 2 - com controle, 3 cartuchos, bola de basquete Penalty com tabela, 4 rodinhas de skate, walkie talkie, walk man, 2 mini games e mesa pin-bolin, por Super NES com controle e 2 cartuchos. Danilo, fone (011) 952-7456, **São Paulo**, SP.

V Sega Genesis - com controle, novo na caixa, por US$ 120. Maria Cidalia, fone (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

V Super NES - com controle, transcodificado, na caixa, por US$ 130. Pedro, fone (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

V Revistas VideoGame - ns. 1 a 12 e os ns. 14, 17, 23, e 32. Fernando, fone (011) 966-5769, **São Paulo**, SP.

V Cartuchos Nintendo - vários títulos. Felipe, (011) 270-4882, **São Paulo**, SP.

R Cartucho para Mega Drive - After Burner 2, por cartucho de Super NES de meu interesse. Gilberto Lima dos Santos, Rua Vergueiro, 168, apto. 111, Liberdade, CEP 01504-000, **São Paulo**, SP.

R Mega Drive- japonês, com 3 cartuchos, por Super NES com 2 controles. Ricardo, fone (011) 276-3964, **São Paulo**, SP.

V Mortal Kombat - para Super NES, ou Super Famicon. Deivy, fone (011) 63-7714, **São Paulo**, SP.

R Dactar VG - com 2 controles e 4 cartuchos, Mini Game série Master, walkman, 3 bonés importados e 17 cartuchos, por Game Gear, semi-novo, com pelo menos 2 cartuchos. Evandro, fone (011) 232-3079, **São Paulo**, SP.

R Dynavision 2 - com controle, mais cartucho de Mega Drive, por Master System 1, 2 ou 3. Renato, fone (011) 869-7835, **São Paulo**, SP.

R Mega Drive - nacional, com controle e 5 cartuchos, por Super NES com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Everton, fone (011) 961-3791, **São Paulo**, SP.



Feras Game Clube

Ei, alucinados por videogames de todo o Brasil, acaba de ser fundado um clube super quente. Fornecemos jornal mensal com super dicas de Master System, Mega Drive, Nintendo e Super Nintendo. Mande 1 URV e envelope selado para resposta. Os primeiros 50 sócios concorrerão a diversos prêmios. Rua Serra Nova, 15, UR7-Várzea, CEP 52520-230, Recife, PE.

Super Nes Special Club

Atenção gamemaníacos vidrados em Super Nintendo!! Este clube é especializadíssimo neste sistema. Fornecemos uma carteirinha e um jornal bimestral. Basta enviar 1 URV, 2 fotos 3X4 e 2 selos. Os primeiros 200 concorrerão a camisetas do clube. Escrevam para rua Rocha Pombo, 74 ou Alameda Bela Aliança, 115, CEP 89160-000, Rio do Sul, SC.

Clube Dos Feras

E aí galera!! Chegou o mais novo clube especializado em Super Nintendo. Damos dicas de qualquer game deste sistema e para associar-se é muito fácil: envie seus dados pessoais, 2 fotos 3X4, envelope para resposta e 1 URV. Na sua carta escreva 25 dicas que você quer saber. Se for urgente telefone para o HOT-DICAS, f. (011) 458-2013 com André ou (011) 452-2261 com Fábio. Se não for urgente escreva para rua Francisco Tonielli, 5, Parque Selecta, CEP 09791-160, São Bernardo do Campo, SP.

Wc Game Club

Preparem-se!! A partir de agora entra em funcionamento o clube mais irônico do Brasil. Teremos jornal mensal com dicas de todos os sistemas, recordes, classificados e carteirinha. Agora o melhor: os sorteios de brindes serão constantes, juntamente com super-promoções que darão prêmios de cair o queixo. Para receber sua ficha cadastral e as instruções, escreva-nos hoje mesmo. Os 10 primeiros ganharão brindes. Nosso endereço é QNM 36, conj. S, casa 01, Taguatinga, CEP 72205-360, Brasília, DF.



Fighter Games Club

Alô, galera viciada em games de todo o Brasil!! Acaba de ser fundado o clube mais animal do Polo Norte ao Polo Sul!! Fornecemos jornal mensal com dicas, lançamentos nacionais e internacionais dos sistemas SEGA e Nintendo, isso sem falar das promoções, comentários e classificados. Tudo isso e muito mais você recebe em sua casa por 1 URV e 2 selos. Envie-os para Rua Jacob Nali, 8, Vila Natal, CEP 08715-170, Mogi das Cruzes, SP, junto com seus dados pessoais e aguarde! Você receberá uma verdadeira bomba... Escreva!!

GALERIA DOS FERAS

O desafio está lançado. Agora é hora de detonar, galera! Afinal, a moçada não está brincando e alguns games já estão com records novos. Mãos ao controle!

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	**Super Mario Kart** - Mario Circuit I (1)	Daniel B. Oliveira Carvalho	***Best Time*** 1'00"17 - ***Best Lap*** 0'11"92
		F-Zero - Mute City 1 (N)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	***Best Time*** 2'03"01 - ***Best Lap*** 0'23"14
		StarFox (1)	Mendel Winiawer	59.600 (99%)
		Axelay (-)		
	Hot Games	**Final Fight 2** (N)	Gustavo A. Assalim	4.854.506
		Addams Family II (8)	Bruno P. Guerra A.J.E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (-)		
		Sunset Riders (N)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
		Empire Strike Back (-)		
	Desafios	**Last Action Hero** (-)		
		Equinox (-)		
MEGA	Clássicos	**Pit Fighter** (5)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Thuner Force III (-)		
		Air Buster (-)		
	Hot Games	**Aliens 3** (3)	Equipe Droids	8.045.590
		Terminator 2 (4)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Taz-Mania (N)	Fred Bugmann	99.999.990
		Sonic 2 (-)		
		Havoc (-)		
	Desafios	**Shadow of the Best** (-)		
NES	Clássicos	**Vice: Project Doom** (N)	Dionísio Cason	999.900
		RC Pro-AM (3)	Luiz Otávio G.M.	107.887
		Ninja Gaiden (-)		
	Hot Games	**TMNT 2 The Arcade Game** (N)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (1)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (N)	Dionísio Cason	51.546.800
		Mega Men 6 (-)		
	Desafios	**Fire Emblem** (-)		
MASTER	Clássicos	**The Secret of Shinobi** (N)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (8)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (-)		
	Hot Game	**The Lucky Dime Caper** (N)	Dionísio Cason	999.900
		Asterix (8)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters Of Combat (-)		
		Sonic 2 (-)		
	Desafios	**Alien Syndrome** (-)		

Não desamine se você ainda não entrou para a GALERIA. As chances agora serão maiores. O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Seja você também um FERA!!!





QUEM GANHOU NA PROMOÇÃO BART VS. THE WORLD

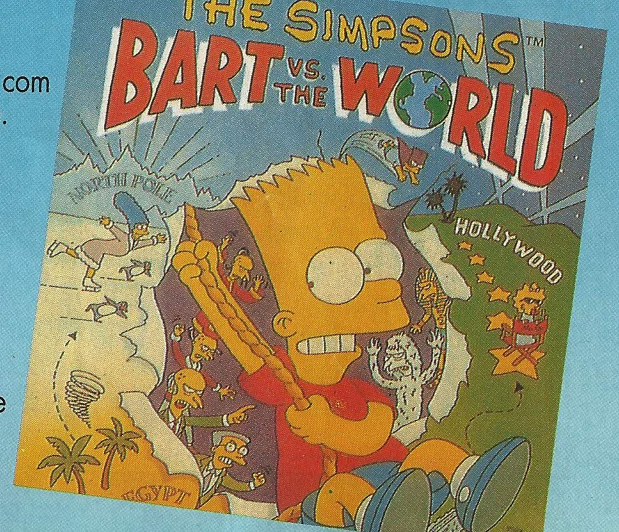
Aqui vão os 10 felizes ganhadores da promoção Bart vs. the World, publicada na edição 37 da revista **VideoGame.**

- **1- Leandro Diniz P.S. Marins**, São Paulo/SP, vai levar um Game Gear com Master Gear (Adaptador para jogos do Master System) e Camiseta Surfmore.

- **2- Adriano Pomini**, Ribeirão Preto/SP, Game Gear com módulo de TV mais Camiseta Surfmore.

- **3 - Rodrigo Pacheco Rosendo Maria**, Belo Horizonte/MG, Game Gear com Wide Gear e Camiseta Surfmore.

- **4 ao 10 - Marcelo Ivan Nuspl**, São Bernardo do Campo/SP; **Sidnei Tutumi**, São Paulo/SP; **Paulo Roberto Ribeiro da Assumpção**, Rio de Janeiro/RJ; **Fabiano Pereira Rodrigues**, Uruguaiana/RS; **Zélia Kozmicki**, Porto Alegre/RS; **Fábio Júlio Crispim**, Belo Horizonte/MG; e **Mateus Marmentini**, Itanhaém/SP, ganharam cartucho Master System e Camiseta Surfmore.



Virtua Racing

RAIO-X

Tipo:	Simulador
Fabricante:	Sega
Memória:	16 Megabits + chip SVP
Fases:	3 Circuitos
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	10

Finalmente você poderá ter em sua casa um dos melhores simuladores de Fórmula 1! Isso mesmo, galera, Virtua Racing para o Mega Drive é simplesmente destruidor! Os gráficos poligonais são excelentes, os efeitos sonoros super legais, uma velocidade de processamento incrível e principalmente uma jogabilidade perfeita. Tudo isso faz de Virtua Racing "O Simulador" de corridas. Podemos agora selecionar os melhores games de todos os tempos: no tipo luta, é novas, só dá Street; em esportes o NBA JAM, é claro; nos puzzles, o Tetris Battle Gaiden; no estilo plataforma, o Super Metroid; nos RPGs, as séries Final Fantasy/Dragon Quest, e finalmente nos simuladores, o Virtua Racing.Confira!

Arcade vs. Home Version

O game também impressiona pela fidelidade em diversão, que é idêntica ao Arcade. O melhor do original eram as disputas entre os pilotos: podiam participar do torneio até 4 jogadores. Muito esperta, a Sega não deixou por menos: no cart existe também a opção VS.Mode, só que com 2 jogadores apenas. Jogando *versus* existe uma limitação nos gráficos, há menos polígonos na tela, mas a velocidade e a diversão continuam as mesmas. As pistas ficaram idênticas, todo o traçado foi mantido. Os gráficos das montanhas, os desenhos das pontes e túneis são D+. É claro, dentro das limitações do Mega. O som é um destaque à parte, as digitalizações são bem trabalhadas, parecendo muito com as do fliper. Sem dúvida podemos considerar uma das melhores conversões já feitas de um Arcade, pau a pau com Street!

As pistas

Você pode escolher entre três circuitos: Big Forest é a primeira pista e a mais fácil, a Bay Bridge já é um pouco mais difícil,e a Acropolis é só para os Masters. Se liga! Para os iniciantes a melhor visão é a 4, Aqui é possível visualizar os traçados da pista com antecedência, mas o jogo fica menos emocionante. Quanto mais próximo, a camêra do carro, maior a adrenalina, pois a sensação de velocidade é bem maior.



Comandos

Pode-se jogar com o controle de seis ou três botões. A única diferença é que no controle de seis botões, existe um botão específico para cada tipo de visão. O botão B acelera, o A Breca, o C muda as visões. No direcional, para cima e para baixo você troca as marchas do carro. Ah! No controle de seis botões,o X,Y e o Z trocam as vistas. Se você não gostou, pode editar os comandos no *Options.* Certo?

Saca os lances animais!



Derrapagens animais!

Altas faíscas no cortador de grama.

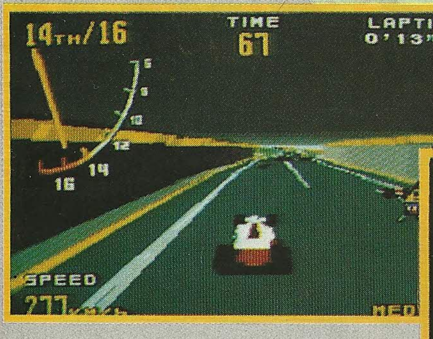
FOTOS: DAUMER DE GIULI

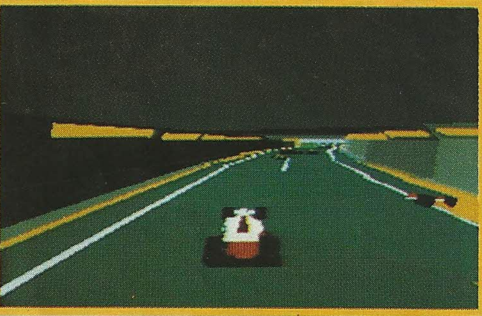


Contra nervoso.

Conheça as visões

Visão 1: Cockpit.
Visão 2: vista por trás.
Visão 3: vista por cima.
Visão 4: vista aérea.

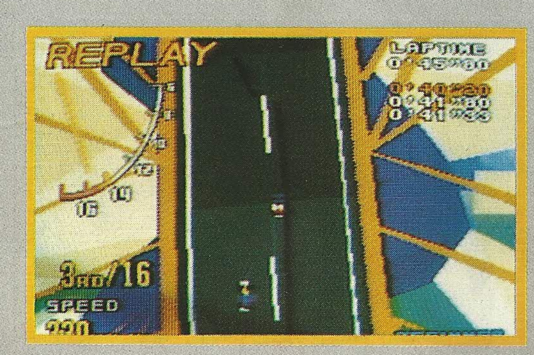




Confira o *Instant Replay.*



R360 de carro.



Imagens do dirigível.



Muita emoção na hora da largada!



FOTOS: DAUMER DE GIULI





Os gráficos realmente impressionam!

Colaboração: Tilt's Game Locadora, fone: 843 90 21

Hyper Tip

Aqui a principal dica para se obter mais velocidade é pegar o vácuo. Basta ficar bem próximo da traseira dos carros à sua frente. Para melhorar ainda mais o rendimento, é só selecionar o câmbio manual.

SVP vs. SFX. FIGHT!

O SVP (Sega Virtua Processor) possui a capacidade de construir 9000 polígonos por segundo, ou seja, a velocidade do console aumenta 12(!!) vezes em relação aos jogos convencionais. Para citar um exemplo da capacidade, além das quatro visões do carro, você confere também os melhores momentos da sua performance no Instant Replay. Aqui é possível assistir toda a corrida, como na TV. Comparado com a lentidão no game Star Fox, este primeiro Round foi *Perfect* para o SVP. É, agora esperamos a resposta da Nintendo com o Stunt Race, também de corrida, e Vortex da ElectroBrain. Ficamos na espectativa para este segundo Round... Façam suas apostas!


SUPER PRO
COMPATÍVEL COM SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
L
R
X
A
Y
B
OFF
SLOW
SELECT
START
Detalhes que
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
A B C
SEMI-AUTO
OFF
AUTO
AUTO FIRE
SPEED
PAUSE
START
OFF SLOW
A + B
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - SÃO PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUBI - S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS


SUPER PRO-8
COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
●Botões de disparo L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Design ergonomico com total encaixe para as mãos.
SUPER PRO-8
OFF
A
B
SELECT
START
OFF SLOW
valem recordes
SUPER PRO-3
COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:
●Único programável.
●Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
●Botões laterais de L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).
SUPER PRO-3
1
2
3
4
OFF
A
B
SELECT
START
OFF
SLOW
ÚNICO PROGRAMÁVEL
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS
IMAGE
- MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES
- HOT SOM - KIKA COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO- CITRON - EL.GORZA
- EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA
- SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX
- GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA -
- REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL
- LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA
- EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO
- VÍDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

Sam & Max Hit the Road

Por Sylvio Deutsch e Luiz Carlos Mazzaferro Júnior
Especial para VideoGame

Se você é um daqueles pirados que babou gostoso em cima do Day Of The Tentacle, então pode começar a rir a tôa, porque está aí o Sam & Max, o novo adventure da LucasArts, que segue a mesma linha do DOTT, quer dizer, som e gráficos de primeira junto com humor, muito humor. Humor sarcástico. Humor negro. Você comanda apenas o Sam, através de ícones do mouse, que são mudados com o botão direito. E cada desenho muda em função do lugar da tela onde for colocado. Assim, se você colocar o ícone de "pegar" (uma mão segurando um objeto verde) em cima de algo que pode ser pego, a mão fecha. Se não puder ser pego, a mão abre. Todos os ícones são assim. E o botão esquerdo ativa o ícone escolhido. O mais legal desse sistema é que não há mais aquela lista de verbos em baixo da tela, que fica inteira para os desenhos. A história do jogo também é maluca (claro!): Sam & Max precisam encontrar um Big Foot (Pé-Grande) que sumiu de um circo, onde era a atração principal. Junto com ele sumiu a mulher-girafa. Parece que os dois fatos estão ligados...
Então vamos logo às dicas!!!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Escritório
Depois de atender ao telefone, pegue a lâmpada e depois o dinheiro dentro do buraco do rato. Depois desça para a rua.



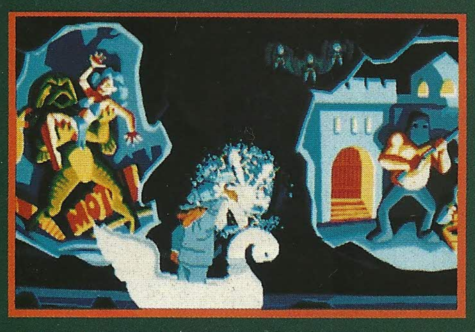
Rua
Use o ícone com a cara do Max no gato na calçada para pegar um papel. Então, use o carro e siga no mapa para o parque de diversões.



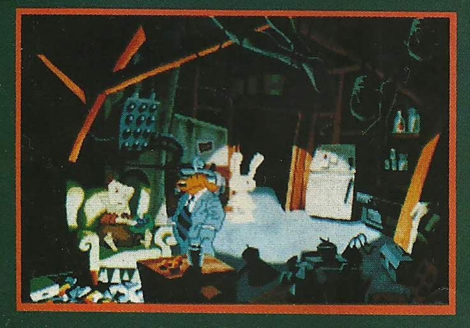
Parque de diversões
Depois de conhecer o esnobe Conroy Bumpus, entregue o papel que pegou no gato para entrar na tenda principal. Pegue ali um passe de livre circulação com o dono, um pote com uma mão dentro e um chumaço de pelos do animal. Feito isso, saia da tenda e deixe o parque.

Hamburguer
Há três ícones de lanchonetes, todos praticamente iguais. Dentro da lanchonete é preciso comprar doces e conversar com o garçom até ele se oferecer para abrir potes com tampas emperradas. Dê a ele o pote com a mão. Depois peça a chave para o Sam poder ir ao banheiro. Saia junto com o coelho e passe um papo nele para ficar com a chave. Volte para o parque de diversões.

Mais parque
Procure no parque um homem junto de um dos brinquedos. Peça para dar uma volta e repare que Sam perdeu seus objetos. Fale com o moço até receber um passe para retirar os seus pertences na tenda dos achados e perdidos. Você vai receber um item a mais. Vá jogar na tenda dos ratos e ganhe uma lanterna. Pegue a lente de aumento que está embaixo da tenda! Coloque a lâmpada na lanterna.



Vá até o Túnel do Amor e use a lanterna lá dentro. Então use rapidamente a carinha do Max na coluna iluminada onde há uma caixa de força. Você vai descobrir a casa de uma toupeira. Para isso é preciso mexer na cabeça de um dos bonecos do túnel.



Converse com o bicho e ele vai pedir doces em troca de informações e a chave do trailler da Trixie (a mulher-girafa sumida). Ligue uma alavanca e entregue os docinhos.



O bicho vai lhe dar um pé-de-cabra. Vá até o trailler e use-o na porta trancada. Lá dentro, apanhe os itens no armário e baú. Olhe um dos itens com o ícone de olho para abrir o Gator Golf Club.

Gator Golf Club

No Gator Club, por enquanto, apenas apanhe o pegador de bolas de golfe no lixo na entrada. Volte ao carro e dirija-se ao Novelo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

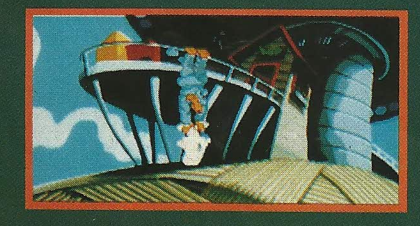
Novelo

Fale com o velhinho na casinha para que um novo lugar se abra no mapa. No inventário, use o pegador de bolinhas com a mãozinha. Use o ímã de peixe com a engenhoca resultante. Agora use este breguete na casinha, num dos pedaços da bola, para conseguir um anel. Saia da casa e suba pelo teleférico e, no restaurante, converse com o paranormal para ele lhe dar uma chave de boca entortada. Vá para o ícone do peixe no mapa.



Mundo do Peixe

No Mundo do Peixe, pegue um balde de peixes perto de uma barraca. Depois vá até o peixe gigante e use a chave de boca para soltá-lo. Entre nele. Lá de dentro, use o Max para que ele entre também. E veja o que acontece...



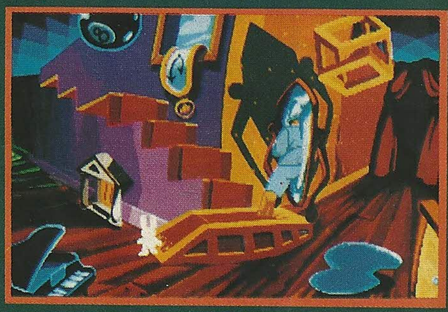
Novelo

Você agora está do lado esquerdo do topo do novelo, onde deve apanhar um pedaço do fio de lã usando Max para cortá-lo com os dentes. Depois do perigoso processo, vá de volta ao Gator Club.



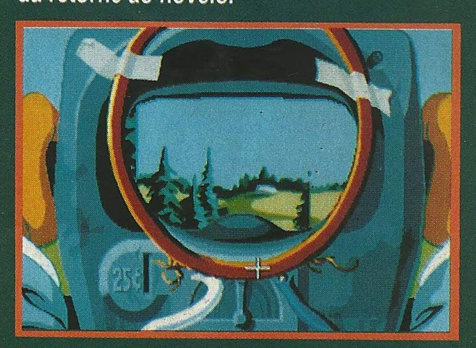
Gator Golf: o salvamento!

Ali, Max fica preso numa caixa. Para livrá-lo desta, forme uma espécie de caminho com os jacarés usando os peixes do balde ao invés das bolinhas. Use também o taco de golfe e movimente as bandeirinhas para levar os jacarés a comer os peixes. Vá salvar o Max e pegue o Sno Globe na portinha.



Casa Maluca

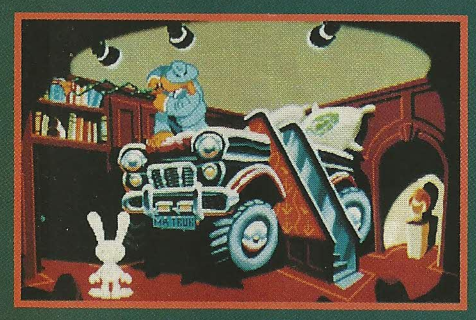
Seguindo para a interrogação no mapa, você vai dar em uma casa maluca. Salve o game antes de entrar... Então entre no espelho em cima da mesa. Acione uma combinação de ímãs ligados e desligados de forma a abrir a porta correta e encontrar a toupeira vidente. Tente até conseguir, entregue a ela o anel para ganhar um pó mágico. Vá a uma outra sala e apanhe mais um pedaço de pelo do Big Foot. Em seguida retorne ao novelo.



Novelo de novo...

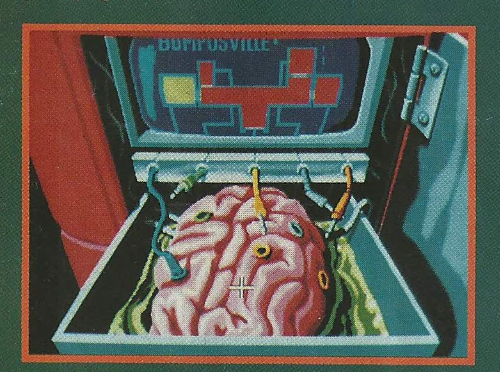
Suba no teleférico e vá ao restaurante. Vá direto ao binóculo eletrônico. Conserte-o com os fios elétricos do chão . Prenda nele a lente de aumento. Use o binóculo e mire as pedras. Max vai avisá-lo quando for a pedra certa: Frog Rock.

Frog Rock
Use a pequena pedra no chão com os três pedaços de pêlo. Acrescente o pó mágico. Veja a loucura e faça o que a mensagem no céu diz!



Bumpus Ville

Vá à sala do lado direito do corredor, onde há um super carro. Apanhe o travesseiro no carro e use a mãozinha no pegador de golfe para pegar um livro no alto da estante.



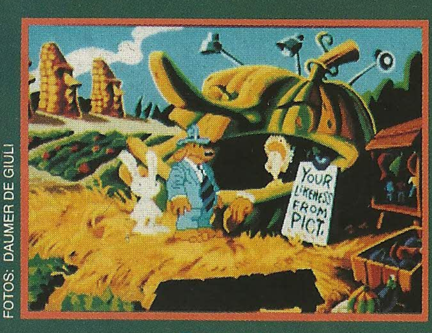
Depois de ler o livro -na cabeça do coitado do Max!- siga para o corredor da casa onde vai encontrar um robôzinho. Pare o robô e use-o. Tire os fios dos conectores, deixando ligado só o fio azul. Vai ocorrer uma grande confusão. Aproveite para entrar na sala do guarda-costas perto da sala do carro. Ali, use a máquina de realidade virtual. No mundo virtual você deve matar o dragão com a espada e retirar a chave em seu coração. Se mande dali e siga para a sala da esquerda -aproveite para pegar um quadro na parede da primeira sala. Siga em frente e use a chave no interruptor para libertar Trixie e Bruno. Eles vão embora e você deve segui-los.





Convenção de Big Foots

Em meio à convenção no clube, dê ao bicho que está na porta se coçando a chave que pegou quando Max foi ao banheiro na lanchonete. Converse com a perua do balcão e ela vai fornecer entradas para um novo parque, além de abrir um lugar no mapa: um tomate. Você tem de olhar as entradas para isto acontecer. Vá para o tomate!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Fazenda

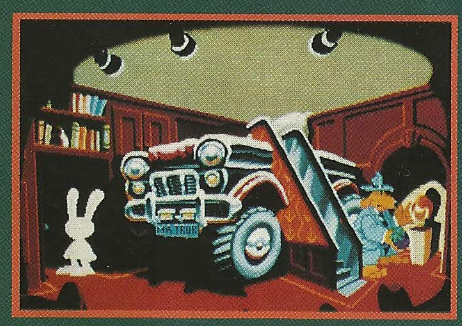
Entregue o quadro à mulher do balcão e pegue o tomate no cesto. A mulher vai pedir um tempo. Enquanto isso, vá até o ícone do dinossauro.



Parque dos Dinossauros

Vá direto para os bichos no canto esquerdo. Use Max no mamute para apanhar seu pêlo. Agora aproxime-se do dinossauro e use o gravador perto dele para fazê-lo abrir a boca. Use o fio do novelo no dente do dinossauro e mande Max ajudar com a corda. Já com o dente, vá até o "bungie jump" e suba no elevador. Quando estiver usando o brinquedo, use o copo do inventário com o pegador de bolas de golfe e use-os no tanque de lama. Volte para o tomate.

Tomate
Na fazenda, fale com a mulher e ela vai lhe dar o tomate com a cara de John.



A peruca

Em Bumpus Ville, você deve trocar o tomate - não aquele com a cara de John ! - pela peruca de Bumpus. Não se importe se for pego. Volte para a convenção dos Big Foots.



Convenção

Use o uniforme, a lama, a peruca e os pelos do mamute, formando uma bela fantasia de Big Foot. Entre pela porta junto do guarda. Na festa, pegue uma garrafa de vinho e passe pela porta perto do palco (cozinha). Pegue uma chave-de-fenda do lado esquerdo do freezer e tente sair pelos fundos. Bumpus aparece e aprisiona Sam e Max. Para sair dessa, tire a fantasia. Quando Bumpus entrar no freezer, mande Max fechar a porta. O chefe Big Foot aparece e conta a saga da família Big Foot. Sam decide recolher objetos para uma evocação de espíritos, que devem ser despejados em uma poça. Aqui vai uma lista dos objetos:

- Travesseiro com tônico de Bumpus
- Dente do dinossauro
- Tomate com cara de John Muir
- Sno Globe com gás especial e rolha.



Final
Pronto! Agora é só curtir o final

O GAME QUE VIROU FILME QUE VIROU PROMOÇÃO!

HOLLYWOOD PICTURES HOME VIDEO

BOB HOSKINS JOHN LEGUIZAMO DENNIS HOOPER

SUPER MARIO BROS.

Isto Não é Nenhum Jogo.

PEÇA NAS LOCADORAS DUBLADO OU LEGENDADO.

Para participar desta promoção basta preencher o cupom, responder a pergunta e enviar para a R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903 colocando no envelope "Promoção Super Mario Bros.". Acerte a pergunta proposta no cupom e concorra a 10 fitas do filme Super Mario Bros. e mais 400 chaveiros do personagem Mario. Mande a sua hoje mesmo!
Promoção válida até 30/05/94.

VideoGame



PARTICIPANDO DESTA PROMOÇÃO VOCÊ CONCORRE A 10 FITAS DO FILME E MAIS 400 CHAVEIROS DO PERSONAGEM MARIO!

Qual o nome do irmão do Mário? ______
Nome: ______ Idade: ______
End.: ______
Cidade ______ Est.: ______
Tel.: ______ CEP.: ______

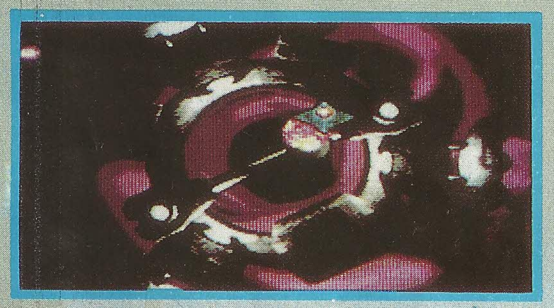
MICROCOSM

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Psygnosis
Memória:	CD-ROM
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Ano de 2051. Planeta Bodor. Duas empresas rivais travam uma terrível guerra. Os funcionários da Axiom injetaram um microcomponente que controla o cérebro do presidente da Cybertech, o sr. Tyron Korsby. Sendo agente da empresa atingida, você foi reduzido em uma nave ao tamanho de uma célula e injetado na corrente sanguínea de Korsby, um infeliz, coitado. O que esperar de um cara que está com você dentro dele? Well, sua missão será localizar e destruir esse microcomponente. E não será nada fácil. Microcosm simula uma verdadeira viagem ao interior do corpo humano. Você passeia pelas veias e artérias de órgãos e partes do organismo humano, destruindo amebas, micróbios e outros seres microscópicos esquisitos. Chega de lero-lero e vamos ao que interessa.

FASE 1 - VEIA CEFÁLICA



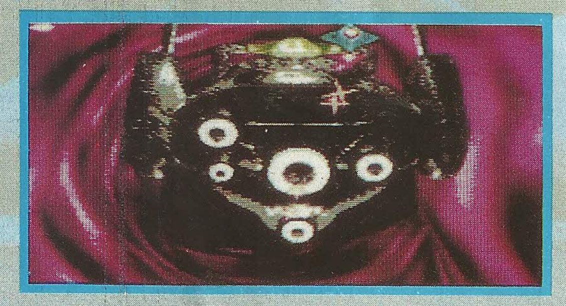
Boss: para detonar a nave, acerte a bolinha no centro dela. Cuidado com os mísseis e o raio que ela solta.

FASE 2 - PULMÃO DIREITO



No pulmão, você deverá detonar uma nave-tubarão, antes que ela destrua o órgão respiratório do presidente Tyron. Atire na nave sempre que possível. Controle o nível de energia do inimigo no medidor ao lado da tela.

FASE 3 - FÊMUR



Boss: Acerte na bola verde localizada no exterior do inimigo. Cuidado com suas investidas.

FASE 4 - CANAL DA VÁLVULA DO CORAÇÃO



FOTOS: DAUMER DE GIULI

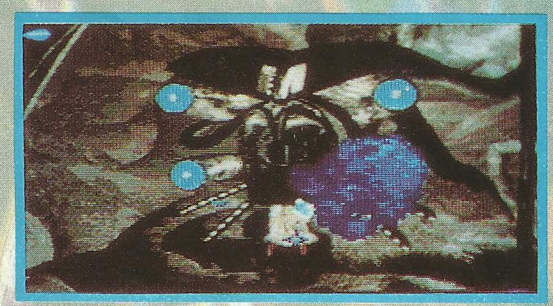
Você deverá perseguir outra nave-tubarão e destruí-la, caso contrário, ela invadirá o coração do pobre Tyron Korsby e aí, bau-bau....

FASE 5 - CÉREBRO - PARTE 1



Boss: uma geringonça esquisita -aliás todo cérebro é uma geringonça esquisita- é a encrenca agora. Acerte o centro do robô com bombas e tiros especiais.

FASE 6 - CÉREBRO - PARTE 2



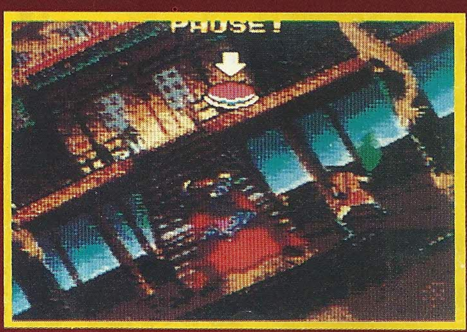
Boss: para destruir Grey M., a engenhoca que controla o cérebro do seu patrão, fique atirando em sua boca. Desvie dos tiros inimigos e utilize as bombas se necessário.

REVENGE OF THE NINJA

SEGA CD

Revenge of the Ninja é a nova obra-prima da Renovation em games de desenho animado. O esquema é parecido com games anteriores, como Road Avenger, no qual você segue comandos que pintam na tela para se dar bem. No nível Hard não pinta nada. Aí vale sua habilidade para conseguir ir em frente. Seu nome é Hayate. Seu clã foi totalmente eliminado pelos ninjas mutantes liderados por Lougi, que ainda, de quebra, raptou a Princesa Terri. Seu objetivo será salvar a Princesa, destruir Lougi e seus aliados. Heroísmo pouco é bobagem!! Vai lá, galera!

Tirando a primeira e as três últimas fases, as outras não tem ordem definida. Você precisa ter muita precisão para acertar os comandos na hora certa. Veja alguns dos perigos que Hayate terá de enfrentar.



Quando for pedido o comando da foto, significa que você deve apertar um botão de ataque (A, B ou C). Não há diferença nenhuma dos três.

Nesse ponto, escolha a passagem da direita.

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Renovation
Memória:	CD-ROM
Fases:	18
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	9
Diversão:	9

Confira agora todos os movimentos do game para você terminar rapidinho.

LEGENDA

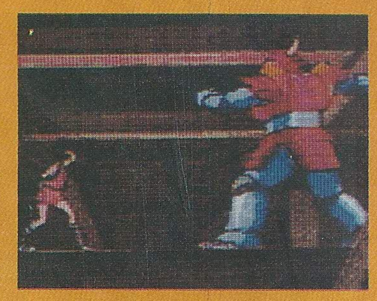
- E - esquerda
- D - direita
- B - baixo
- C - cima
- X - ataque

Cenas e Sequências	
Fase 1	E, E, B, C
Cena do rio	E, D, E, E, D, D, E, D, E, X, D, D, D, E, D, E, B, C.
Cena do poço	X, D, E, D, E, C.
Cena dos dois ninjas	B, X, X, D.
Cena do robô ninja	B, E, E, X, E, C, D, D, C, D, D, C, E, E, C.
Cena da luta com um ninja	E, D, B, C, C, B, X, X.
Cena com Desfal (Medusa)	X, C, C, X, X.
Cena do robô monstro	D, E, E, E, E, C, B, X, C, D, B, C, E, X.
Cena do peixão	B, B, D, E, E, E, X, E, E.
Cena do pilantras das garras	D, C, B, B, C, X, X, B, D.
Cena com o Zallien (velho ninja)	D, E, E, D, B, X, E, C.
Cena com os lobos	E, D, E, D, E, D, E, D, B, C, D, C, D, D, D.
Cena do cemitério	E, C, X, E, D, X, X, X, X, X, X, X, B, C, E, E, D, X, X.
Cena da floresta de morcegos	X, X, C, X, X, X, X, X, X, X, D, D, D, X, X.
Cena do homem-pássaro	E, C, E, D, E, E, D, E, C, B, X, X, X, C, B, D, D, D, X.
Fase 16	E, C, D, C, D, D, D, B, B, B, C, C, C, C, E, B, D, C.
Fase 17	D, C, D, E, C, B, D, E, D, B, C, C.
Fase 18	E, D, C, X, B, C, E, B, C, C, B, E, C, X.













FOTOS: DAUMER DE GIULI

Olha a cara da n



nova Video News

Mudou o mundo, você mudou. Mudou seu filme preferido, sua videoteca cresceu, sua sala de vídeo está virando home theater, você virou videomaker. ***Video News* cresceu em número de páginas.** Para invadir videotecas famosas, flagrar os bastidores de Hollywood, tirar tudo o que você sempre quis saber dos cinéfilos-videomaníacos e videomakers, incrementar o Guia de Vídeo para você colecionar, e ainda mostrar cada passo do projeto de instalação de um home theater prático bonito e possível. Se você pensar bem, nestes doze anos, só uma coisa não mudou na sua Video News: a revista é feita para um leitor muito especial, que é você.



HomeVideo

PARA COLECIONAR

• Rubens Ewald Filho comenta mais de 50 títulos, com índice temático, duração, censura e cotação.

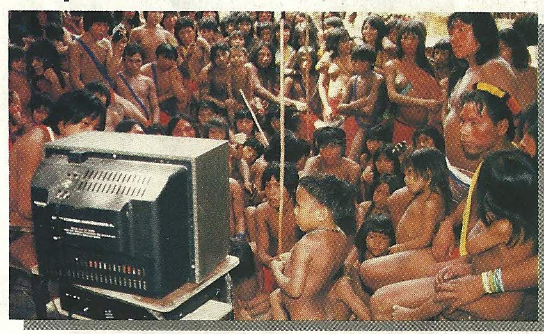
PARA VOCE CURTIR

• "Morangos Silvestres", por Walter Hugo Khoury

• Entrevistas exclusivas com Anthony Hopkins e Holly Hunter, por Wladimir Weltman, de Hollywood.

PARA SABER MAIS

• Silvio Abreu abre sua videoteca para você.



Videomaker

PARA SABER COMO FAZER

• "A Arca dos Zoé", um documentário na Amazônia. Vídeo de V.Carelli e D.Gallois, que ganhou o prêmio JVC em Tóquio e o Cinéma Vérité em Paris, entre outros.



Home Theater

PARA PROJETAR EM SUA CASA

• Um novo conceito de qualidade de vida para "housers" como você, num projeto que alia o melhor da tecnologia ao melhor da decoração.

SELECIONAMOS...

• 15 telões para você escolher.

Video News. Pronta para uma nova década.





NEO GEO ATACK!

A SNK traz um super pacote de games radicais galera! Depois de Fatal Fury Special, Samurai Spirits e Art Fighting 2, chega agora a mais nova continuação no estilo luta: World Heroes 2 Jet! Entrando no embalo da copa, chega também outra grande continuação: SuperSide Kicks 2. Confira os super lançamentos! The Future is Now!



Saca a multidão!



Modos de batalha contra o computador

FOTOS: DAUMER DE GIULI

WORLD HEROES 2 JET

Finalmente World Heroes chega ao nível de jogabilidade acima da média. Esta nova versão deixa os que já são fãs de World Heroes boquiabertos e atrairá novos adeptos para o clube. Agora mais dois personagens entraram no torneio, totalizando 16 heróis. Os novos desafiantes são: Ryofu e Jack. Mas as mudanças não param por aí: golpes novos para cada lutador, mais opções de combate e um sistema pioneiro de escolha das habilidades. Enfim, um cart que apavora!

CONFIRA AS MUDANÇAS

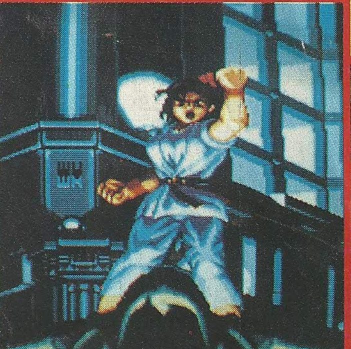
Dash e BackDash: é a famosa corridinha, basta dar dois toques no controle para frente ou para trás.

Play Dead Ploy: este novo movimento permite ao lutador se fingir de tonto, para isso faça: baixo + C.

Choque de porradas: se os dois lutadores detonarem golpes fortes ao mesmo tempo, eles irão se neutralizar, assim ninguém perde energia.

Escolha de habilidade: agora é possível escolher uma, entre quatro habilidades, afim de que ela se torne mais poderosa. Você poderá aumentar a velocidade do lutador, seu poder de ataque, sua resistência contra golpes ou ainda que todas características fiquem balaceadas.

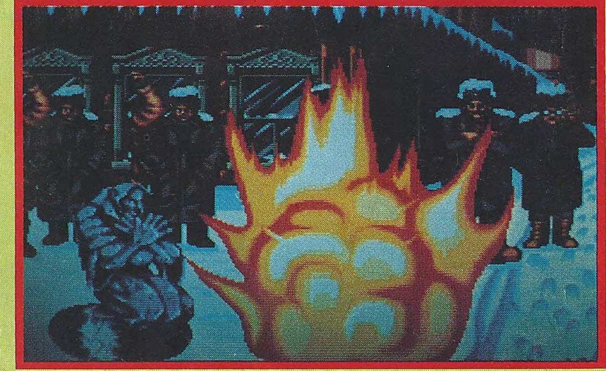
Dois modos para um jogador: Tournament of Titans Mode ou World Heroes Training Mode. No Torneio dos Titans você participará de três lutas por dia. Cada luta tem um Round só. Para passar para o dia seguinte você terá que vencer pelo menos duas batalhas. Já no modo de treino é possível escolher quatro lutadores para descobrir seus pontos fracos.



Entrada triunfal!



Topa luta por dinheiro.



Fuuma detonando ao pé da letra! Baixo, trás + Soco.

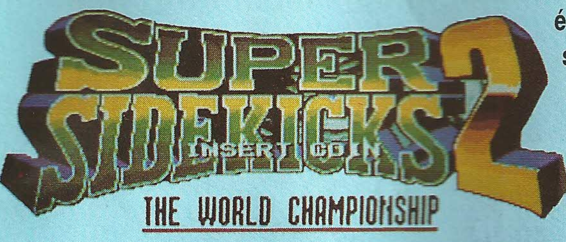


É novas: magias animais!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Jack: "Vem cá, vem cá!"



O pessoal por aqui está numa dúvida cruel: qual seria o melhor? Hat Trick Hero'93 da Taito ou Side Kicks 2? É, em nossa análise super profunda não deu outra: continuamos em dúvida!?! Bem, falando sério, ambos estão pau a pau. Mas em matéria de diversão concluímos que o melhor e o mais divertido para disputar contras é mesmo o Side Kicks 2. Para começar, é possível escolher todas a seleções da copa e mais um caminhão de outros times! Feita a escolha, você ainda poderá escolher um ponto forte para o seu time. É aquela mesma história do World Heroes Jet: time mais veloz, melhor rendimento da equipe, defesa mais ativa, ataque mais dinâmico ou até investir tudo no craque do time! Os gráficos dão um show à parte! No caso do campo, o visual possui um sistema inédito de scrolling (movimento horizontal da tela) bem realista. Para se ter uma idéia do poder, é possível perceber a movimentação da grama! Todos os movimentos dos jogadores foram digitalizados, olha que são uma centena deles! Mas as novidades não param por aí! Agora no meio do jogo existe o modo CHANCE de chute ao gol, veja que brilhante! Quando um jogador está livre e no campo adversário, qual a sua reação? Ele rapidamente procura o melhor ângulo para chutar, antes que a defesa chegue. É exatamente isso que o game permite! No momento que aparecer CHANCE em cima do atleta é só apertar o botão A, logo você terá uma visão de cara para o gol! D+ cara! Esse dá olé nos outros! Olha só!



Perpectiva perfeita do campo!



No modo CHANCE, preparando o chutão.

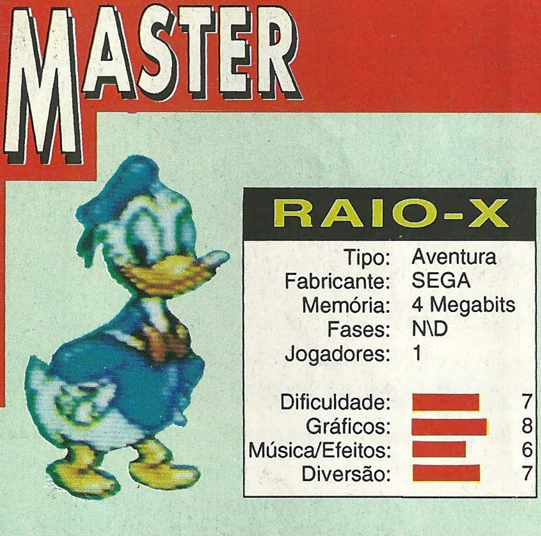


Aqui o frangaço do goleirão!



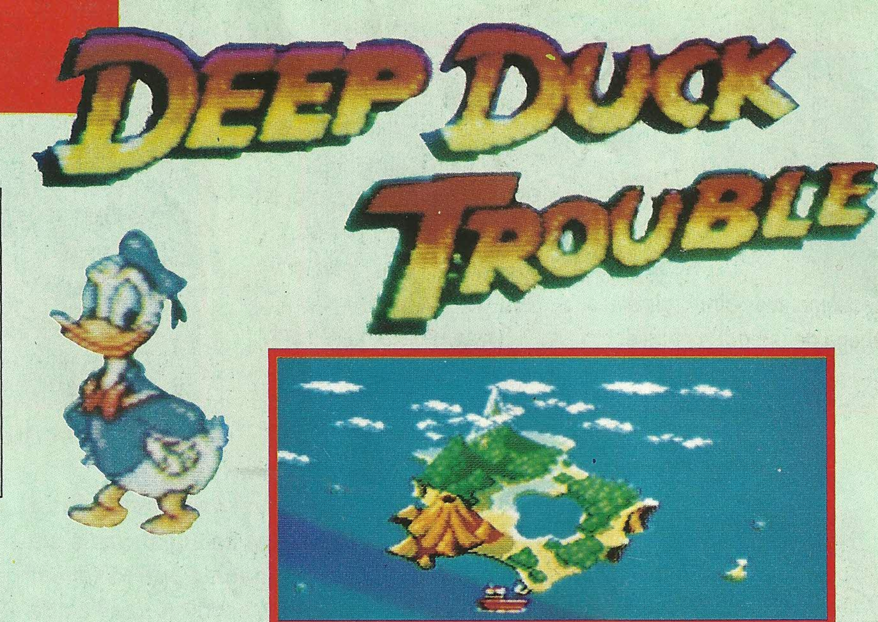
E sai pro abraço! Brasil-sil-sil-sil!!

Colaborou: Tron, tel: 588-2200



RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	SEGA
Memória:	4 Megabits
Fases:	N\D
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7



Deep Duck Trouble

Parece que a Sega não se cansa de lançar jogos com os personagens da Disney. Novamente o pato mais nervosinho dos desenhos animados mete-se em encrencas. Desta vez o pão duro do Tio Patinhas foi atrás de jóias em uma ilha perdida em algum lugar no meio do oceano. Chegando lá, ele se aventurou por uma pá de lugares, entrou em um templo, roubou o colar de uma estátua e voltou para casa. O que ele não sabia, era da maldição do colar. O coitado do Patinhas inflou igualzinho uma bexiga, e não consegue voltar ao normal. Donald, que é conhecido mundialmente pelo dom de sempre estar no lugar errado na hora errada, vai visitar seu querido tio e encontra-o flutuando pela casa. Patinhas conta que, para anular a maldição, é preciso recolocar o colar de volta ao local onde foi encontrado, ou seja, no pescoço da estátua, dentro do templo da ilha perdida. Advinha para quem sobrou a missão de ir até lá reverter a situação? Donald vai ter de ir até a ilha e enfrentar os mesmos perigos que seu tio enfrentou, só que desta vez ele conta com o diário do Patinhas, se é que isso pode ser considerado uma vantagem. E não pense que isso vai ser fácil, pois a ilha está cheia de armadilhas e animais selvagens. Por isso, veja com VideoGame como guiar Donald pelas selvas e montanhas deste jogo.

COMANDOS

Botão 1: faz com que Donald dê chutes em pedras, podendo usá-las como armas contra os inimigos, e baús, abrindo-os. Não pode se chutar os inimigos diretamente.

Botão 2: faz com que Donald pule, funcionando como seu principal meio de ataque. Use este botão para nadar nas fases de água.

ITENS

Sorvete: enche uma bolinha de energia.
Peru: enche totalmente o medidor de energia
Sacos de Dinheiro: pegue-os para faturar pontos no final de cada fase.
Diamante: serve para a mesma coisa que os sacos de dinheiro, só que valem mais.
Pimenta: Donald sai correndo pela tela, invencível, enquanto durar o efeito.
Vida: vale 1 vida, oras.

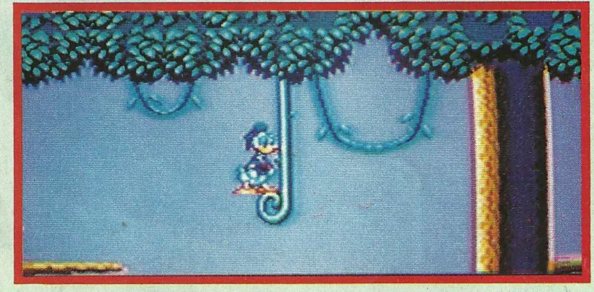


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Fases

A ilha é divida em quatro regiões, e cada região em duas fases. Você precisa passar pelas duas fases e derrotar o boss para conseguir os itens mágicos que vão abrir o portal do templo. Confira as quatro regiões da ilha e a ordem considerada a mais fácil pelo pessoal aqui. Preste atenção nas anotações do diário do Tio Patinhas que aparecem no começo de cada região, pois de vez em quando elas podem ser úteis.

Jungle



Esta região divide-se em Savanna e Jungle. Na Savanna, aproveite que não existem muitos inimigos e vá se acostumando com os controles e movimentos de Donald. No final desta fase, cuidado com o estouro de avestruzes. Fique em cima e um dos dois galhos até que elas acabem de passar. Já na segunda parte, jungle, vá pelas árvores que é bem mais fácil. Use os cipós como meio de transporte entre uma árvore e outra.



Gorila
O esquema de chefões deste game é um pouco diferente dos outros. Você não precisa acertá-los, mas sim fugir deles. Sem querer você pisou na cabeça de um gorila, que agora está furioso. Tome muito cuidado para não cair nos buracos com espinhos. Desvie-se das macãs que o macacão derruba e vá em frente.

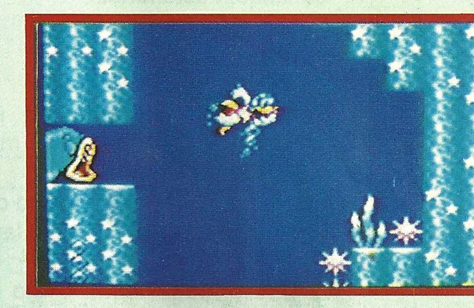


Valley
Aqui, primeiro você vai ter que passar pelo Valley, e depois pela Ice Cavern. No Valley, fique esperto com as abelhas e as cabras montanhesas. Use as abelhas para tomar impulso para os locais mais altos. Para passar para a outra parte da fase, chute o bloco da foto.

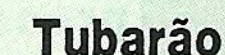


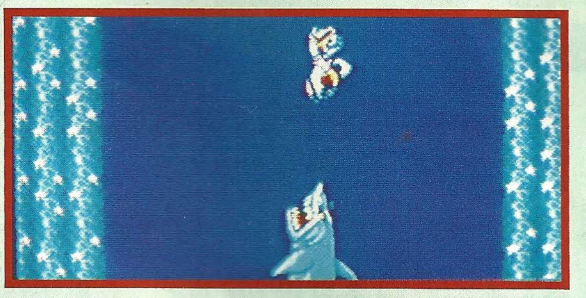
No local da foto, fature uma vida. Dentro da Ice Cavern tome cuidado para não cair na água, se não vai pro saco. Chute as pedras de gelo nos peixes espadas para usá-los como plataformas.

Falcão
Assim que você sai da caverna um enorme falcão começa a persegui-lo. Vá pulando os penhascos e não volte muito para trás na tela ou o falcão pode te pegar e soltá-lo em cima de um buraco. Não se apavore e continue sua jornada.

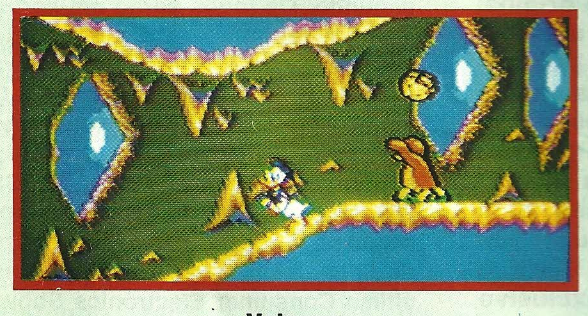


Inlet
Agora você vai ter que mergulhar fundo para seguir na sua busca. Em Under Water, vá chutando os blocos para conseguir itens. Tome cuidado com os peixes dorminhocos. Sua respiração pode empurrar você para os espinhos. Já em Sunken Ship, chute os blocos nas anêmonas, pois elas irão jogá-los (os blocos) nos lugares certos. Quando chegar num local onde a água acaba, chute o bloco em cima da plataforma para continuar a fase.

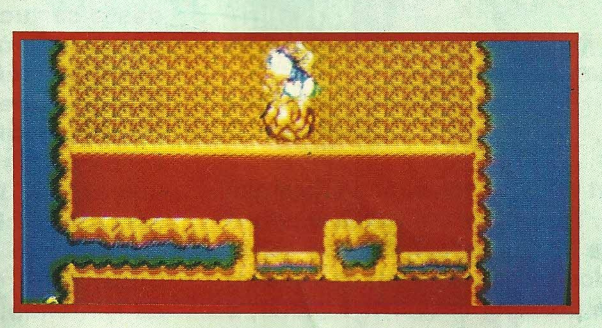




Tubarão
Novamente um dos animais da ilha vai pentelhá-lo um pouco. Use o mesmo esquema dos outros dois, ou seja, não se atrase muito ou vai acabar servindo de comida para peixe. Fique esperto também com os espinhos nas paredes.



Volcano
Dentro de um vulcão a situação esquenta. A fase se divide em Volcano 1 e 2. Na primeira parte, tome cuidado com as toupeiras. Pule na cabeça delas antes que elas atirem pedras em você.



Na segunda parte, vá equilibrando-se nas pedras para não cair. É morte certa.





Pedras
Para espanto geral, o que corre atrás de você aqui são pedras. O vulcão entrou em erupção e jogou várias delas em cima de você. Quando uma delas vier muito rápido, pule sobre ela para trás para não ser atropelado.

CARTAS

SÓ DÁ TILTE!

O Tilte é D+! Engraçadíssimo. Valeu, Glauco e VideoGame. Continuem detonando!

Mônica Carvalho
São Paulo, SP

Sensacional a idéia de publicar quadrinhos na VG. Ainda mais com qualidade. Valeu!

Marcelo Fialho de Souza
Rio de Janeiro, RJ

O Tilte é muito legal. Creio que não vamos mais sentir saudades do Lig. Por que ele não aparece nas outras seções da revista, por exemplo, comentando os jogos ou dando as notas?

Rodrigo Azevedo Cruz
Rio de Janeiro, RJ

O Tilte ficou espertíssimo quando viu o montão de cartas que chegaram pra ele aqui na redação. E, claro, já vai logo avisando que vai aprontar muito mais. Se segura, galera!!

ART ALIVE

Que jogo é esse que eu nunca vi na minha vida?

Antônio Alberto Pires
São Paulo, SP

O Art Alive, Antônio, não é bem um jogo. Trata-se de um cartucho para o Mega Drive que permite que sejam criados desenhos na tela da TV. Com ele é possível desenhar e pintar, e depois até gravar seu desenho através de um videocassete. O Art Alive já foi lançado no Brasil pela Tec Toy.

PIRATARIA

Olá, galera da VideoGame. Me respondam, por favor: é verdade que o cartucho pirata StarFox (Super Nintendo) se estraga em dez meses de uso?

René Maurício Alves de Castro
Guarulhos, SP



StarFox, da Playtronic: Original é legal

Seguinte, René: até agora, o pessoal aqui da redação ainda não viu nenhum cartucho pirata do game StarFox. E o motivo é simples: a versão original deste cartucho inclui um chip adicional, que é um processador numérico, que aumenta a velocidade de processamento dos gráficos do game e torna possível toda a animação em 3 dimensões. Sem esse chip, chamado Super FX, o game não funciona. Claro, o Super FX é um chip exclusivo da Nintendo, e não consta que já tenha sido pirateado. Finalmente, qualquer jogo pirata deve ser recusado. Além de serem ilegais, por desrespeitarem os direitos autorais dos autores e produtores, quase sempre dão "pau", e ainda podem estragar o console. Sai dessa, cara, é fria! Mais informações sobre o game Star Fox e o chip Super FX você pode conferir em VideoGame n. 25. Falou?

REALITY E SATURN

Amigos da VideoGame, quero em primeiro lugar elogiar a revista, que está o máximo. Quero também pedir algumas informações sobre os projetos **Reality**, da Nintendo, e **Saturn**, da Sega.

Petrônio Facchinetti
Carvalhal Neto
Ribeirão Pires, SP

Vamos lá, Petrônio. Sobre o Project Reality, da Nintendo, pouco se sabe. É certo que o processador central está sendo desenvolvido pela empresa norte-americana Silicon Graphics, uma gigante da área de computação. Ele será semelhante ao processador central da estação gráfica Indy, um 64 bits RISC, que tem grande definição gráfica e pode gerar até 100 mil polígonos por segundo. Os jogos serão em cartuchos, e recentemente a Nintendo anunciou que o primeiro jogo terá mais de 100 Megabits de memória. O lançamento está previsto para o ano que vem, e deverá custar, ainda segundo a Nintendo, cerca de US$ 250. Maiores informações você consegue na VideoGame n. 30. O Saturn, da Sega, foi mostrado em vídeo na última Consumer Electronics Show, em Las Vegas, EUA, em janeiro deste ano. Trata-se de uma plataforma multimídia, baseada em cartuchos e em uma unidade leitora de CDs, e que opera com chips Hitachi 32 bits RISC. A Unidade de CD (CD-ROM) também opera com um processador Hitachi 32 bits RISC. Segundo a Sega, o sistema operacional do Saturn não está sendo desenvolvido pela Microsoft (a mesma do DOS e Windows, para PCs) Conforme informamos. Pedimos desculpas. O conjunto

GAME

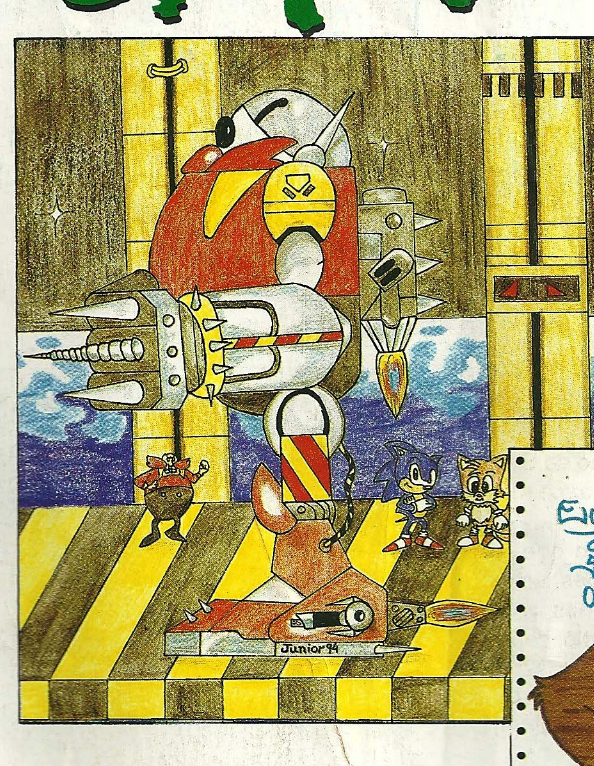
e deve ser lançado ainda esse ano. A Sega não informou o preço. Continue ligado na VideoGame para ficar informado de todos os detalhes destes sensacionais lançamentos.

SUPER NES CD

Caros amigos da VG, a revista está D+! Tenho várias perguntas: 1 - quando sai o Super NES CD? 2 - a tampinha que existe embaixo do Super NES com a inscrição "EXT" seria para a ligação do CD-ROM? 3 - vi em uma revista que o jogo Stunt Race FX terá 32 Megas, é verdade? 4 - Dêem uma canjinha e publiquem o game Rushing Beat 2, falou?

Gilberto Carvalhal Neto
Salvador, BA

Vamos lá, Gilberto. A Nintendo não pretende lançar CD-ROM para o Super NES. Segundo Michael Schachter, executivo da Nintendo of America para a América Latina, a Nintendo acredita que esse acessório é muito caro e não corresponde em aumento na emoção ou definição dos jogos. O slot "EXT" localizado na parte inferior do Super NES é uma entrada projetada para que sejam conectados periféricos que venham a ser lançados no futuro, inclusive eventualmente um CD-ROM. Por enquanto, ele não tem utilidade. O game Stunt Race FX é o segundo game da geração FX, programado com gráficos poligonais (a exemplo de StarFox) e que contém uma versão melhorada do chip FX, o Super FX2. O game, segundo a Nintendo, tem 8 Megabits de memória. Quanto ao Rushing Beat 2, trata-se de um ótimo game, e que por isso mesmo pode ser publicado a qualquer momento. Falou?



Paulo Roberto de Araujo
São Gonçalo/RJ



Edson Pereira Santiago
Sta. Terezinha/SP



Rafael Picardt
São Paulo/SP

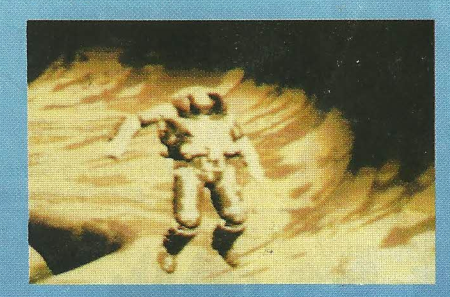


VideoGame agora radicalizou de vez!! Todo mês publicaremos na seção ***GAME RADICAL*** os me-lhores desenhos dos leitores. Participe! Radicalize! Detone sua imaginação e mande sua arte para a seção ***GAME RADICAL***, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Só podia ser **VideoGame!!!**

GAME SECRET

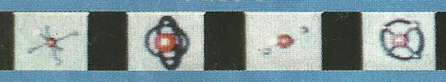
MICROCOSM

(Sega CD)

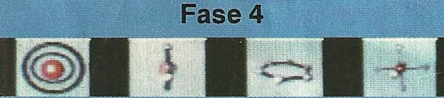


Passwords deste game:

Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fases 5 e 6

BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

(Super Nintendo)

Todos as passwords:

Fase 1 - **JSSCTS**
Fase 2 - **CKBGMM** SELVA
Fase 3 - **SCTWMN**
Fase 4 - **MKBRLN**
Fase 5 - **LBLNRD** CIRCO
Fase 6 - **JMDKRK**
Fase 7 - **STGRTN**
Fase 8 - **SBBSHC** DESERTO
Fase 9 - **DBKRRB**
Fase 10 - **MSFCTS**
Fase 11 - **KMGRBS** AGUA
Fase 12 - **SLJMBG**
Fase 13 - **TGRTVN**
Fase 14 - **CCLDSL** ESPAÇO
Fase 15 - **BTCLMB**
Fase 16 - **STCJDH**

Pedro Gabriel H. A. Machado
Londrina, PR.

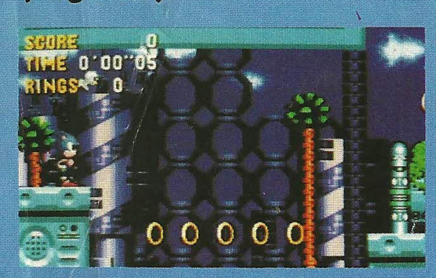
McDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

(Mega Drive)

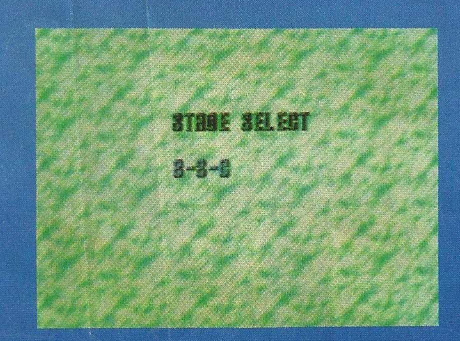
Seleção de fases- na tela título, faça a seguinte seqüência: esquerda, direita, A, B, C, você ouvirá um som confirmando que funcionou, aperte **Start** e selecione a fase que quiser.

SONIC CD

(Sega CD)



Seleção de fases- tem um truque para seleção de fases também na versão CD de Sonic. Na tela de apresentação, pressione cima, baixo, baixo, esquerda, direita, **B**. Você ouvirá um som característico. Aí irá para a tela **Stage Select**. O primeiro número indica a fase, o segundo o estágio e as letras o tempo: A (presente), B (passado), C (futuro bom) e D (futuro ruim).



CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

(Mega Drive)

Para derrotar o Conde Drácula- na tela título faça o manjado truque Konami: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, vá para Options e aperte **Start** para entrar.

CHOPLIFTER II

(Game Boy)

Passwords para as missões:

1º estágio - 2º missão **SKYHPPR**
- 3º missão **LKYBYSS**
2º estágio - 1º missão **CHPLFTR**
- 2º missão **BYMSFWR**
- 3º missão **RGHTHND**
3º estágio - 1º missão **GDGMPLY**
- 2º missão **TRYHR DR**
- 3º missão **SPRYSKS**
4º estágio - 1º missão **CMPTRWZ**
- 2º missão **CHPYBYS**
- 3º missão **VRYHPPY**
5º estágio - 1º missão **GMBYQZD**
- 2º missão **LVLYTYZ**
- 3º missão **GDDYGMZ**

Ronaldo Felipe Maeda
São Paulo, SP.

COOL WORLD

(Super Nintendo)

Veja o final- na tela de apresentação digite: L, direita, R, esquerda, cima, X, baixo, B.

FORMATION SOCCER

(Super Nintendo)

Seleção de jogos- na tela título segure L, R, e digite:Y, A, X, A, Y, X, B.

Luciano N. da Silva
Mogi das Cruzes, SP.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME,** seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada..

PERGUNTE AOS FERAS

MORTAL KOMBAT 2
(Arcade)



Quero tirar uma dúvida que vocês deixaram em **VideoGame** nº 36, na reportagem do Mortal Kombat 2 onde afirmam que há duas formas de finalizar as lutas os BABALITIES e FRIENDSHIPS. Pergunto: como digitar essas sequências?

Emerson da Costa Coelho Júnior
Ananidea, PA.

Aproveitando sua carta Emerson, e atendendo a milhares de pedidos, vamos revelar os principais mistérios de Mortal Kombat 2. Veja agora como detonar os Babalities e os Friendships, descubra também como chegar nos personagens secretos e de quebra apavore nos novos golpes e fatalities!

LEGENDAS

Movimentos:	Sequências	
. F: Fatality.	.B: Baixo	.DIE: Diagonal inferior esquerda
.FS: Friendships	.C: Cima	.LP: Lou Punch
. BB: Babalities	.D: Direita	.HP: High Punch
. PC: Pit and Celling	.E: Esquerda	.LK: Low Kick
. GN: Golpe Novo		.HK: High Kick

	Movimento	Distância	Sequência
Kitana	. F	. Encostado	. Aperte Block várias vezes, em seguida o HK.
	. F	. Encostado	. Segure LK, D, D, B, D, solte LK.
	. FS	. Livre	. B, B, B, C + LK.
	. BB	. Livre	. B, B, B + LK.
	. PC	. Encostado	. D, B, D + HK.
	. GN	. Livre	. E, E, B + HK (Ball Atack).
Milena	. F	. Encostado	. D, E, D + LP.
	. F	. Encostado	. B, DIE, E + HK.
	. FS	. Livre	. B, B, B, C +HK.
	. BB	. Livre	. B, B, B + HK.
	. PC	. Encostado	. D, B, D + LK.
Liu Kang	. F	. Livre	. Segure Block, gire o direcional 360.
	. F	. Encostado	. B, D, E, D + HK.
	. FS	. Livre	. D, E, E, E + LK.
	. PC	. Encostado	. B, B, B + LP.
	. BB	. Livre	. B, B, D, E + LK.
Johnny Cage	. F	. Encostado	. D, D, B, B, bem rápido. Faça B e segure (LK + Block) - 3 cabeças.
	. BB	. Livre	. E, E, E + HK.
	. FS	. Livre	. B, B, B + HK.
Scorpion	. F	. Bem Longe	. B, B, C, C + HP.
	. F	. Encostado	. Segure HP, D, D, B, D, D, D, D, solte HP.
	. BB	. Livre	. B, E, E + HK.
	. FS	. Livre	. E, E, B + HK.
	. PC	. Encostado	. B, B, D, D + Block.
Sub-Zero	. F	Bem Longe	. Segure LP, E, E, B, D, solte LP.
	. FS	Livre	. E, E, B + (HK e LK).
	. PC	Encostado	. B, B, D, D + Block.
	. GN	1 Salto	. D, D, B + HK (Gelo eterno).
Baraka	. F	Encostado	. E, D, B, D + LP
	. F	Encostado	. Segure Block, C, E, E, E, + HP.
	. FS	Livre	. Segure Block, C, C, D, D + HP.
	. BB	Livre	. Segure Block, C, C, D, D, D + HP.
	. PC	Encostado	. D, D, B + HK.

	Movimento	Distância	Sequência
Jax	. F	Encostado	. Aperte Block várias vezes, em seguida LP.
	. F	Encostado	. Segure LP, D, D, D, solte LP.
	. FS	Livre	. Segure Block, B, B, B, C, C + LK.
Kung Lao	. F	1 Passo	. D, D, D + LK.
	. F	Bem Longe	. Segure LP, E, E, D, solte LP.
	. B	Livre	. E, E, D, D + HK.
	. FS	Encostado	. E, E, E, B + HK.
	. PC	Encostado	. D, D, D + HP.
Raiden	. F	Encostado	. Segure LK por 2s, aperte Block, LK e Block várias vezes.
	. F	Encostado	. Segure HP por 2s, solte HP.
	. BB	Livre	. B, B, C + HK.
	. FS	Bem Longe	. B, E, D + HK.
	. PL	Encostado	. B, E, D + HK.
Reptile	. F	1 Salto	. E, E, B + LP.
	. FS	Livre	. E, E, B + LK.
	. F	Encostado	. É melhor fazer com Shang Tsung: congele o adversário com o gelo eterno (Sub-Zero), transforme em Reptile. Fique invisível e no Finish Him faça: C, C, B, D, D, B + HK.
	. PC	Encostado	. B, B, D, D + Block.
Shang Tsung	. F	1 Passo	. Segure HK por 3s, depois é só soltar.
	. F	Encostado	. Segure Block, C, B, C + LK.
	. FS	Livre	. E, E, B, E, + HK (Segure Block).
	. BB	Livre	. E, E, D, B + HK.

Transformações

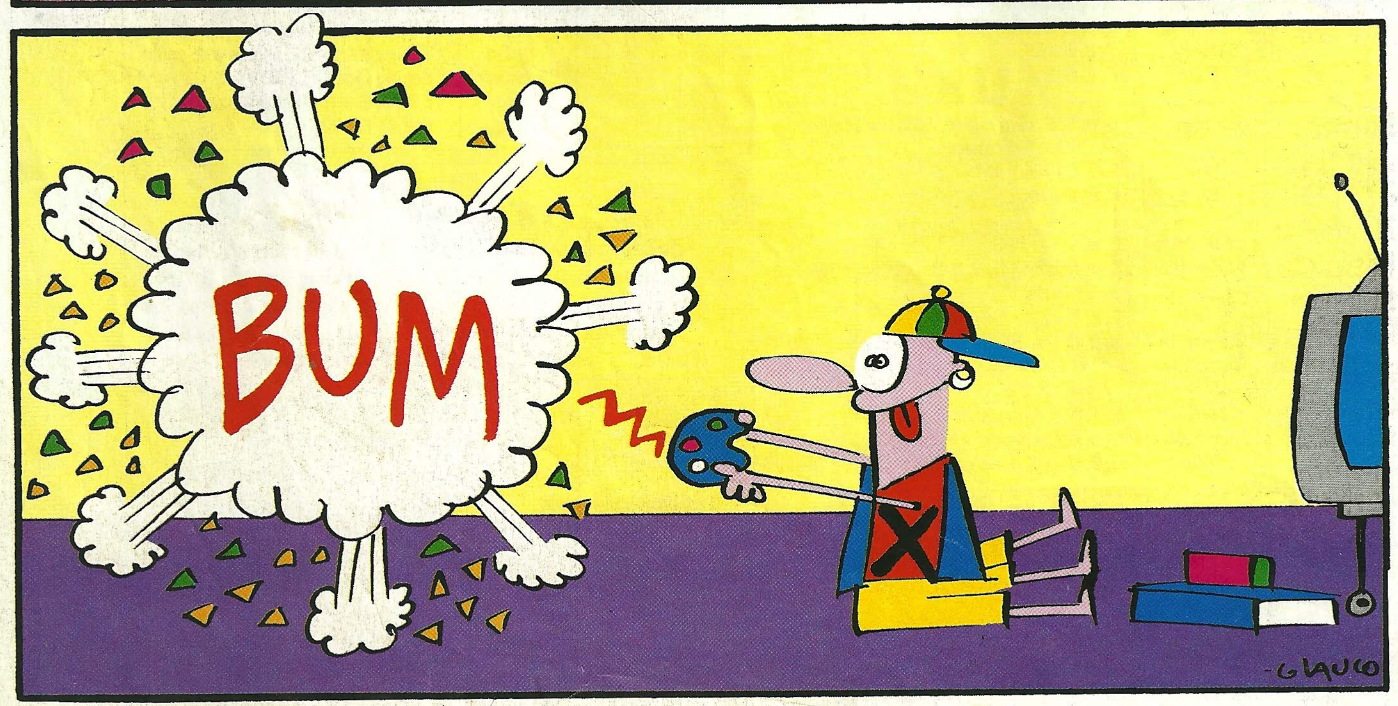
. Raiden: B, E, D + LK.
. Scorpion: Segure Block, C, C.
. Sub-Zero: D, E, D + HP.
. Jax: B, D, E + HK.
. Kitana: Aperte Block 3 vezes
. Baraka: B, B + LK.
. Jony Lage: E, E, B + LP.
. Kung Lao: E, B, E + HK.
. Milena: Segure HP por [illegible]s.
. Liu Kang: E,E,D,D + Block
. Raptile: Segure Block, C,B, solte Block + HP

As cartas desta edição foram respondidas por Mateus Andrade e Silva e Eduardo Murata.
Para participar, basta escrever à Revista **VideoGame,** seção *Pergunte Aos Feras*. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903,São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.


TILTE
GLAUCO


TILTE! CHEGA DE VÍDEO-GAME! JÁ PARA O BANHO!
NÃO VOU!


É?
E O QUE VOCÊ VAI FAZER CONTRA O MEU SUPER CHINELÃO?


BUM
GLAUCO

Promoção instantânea!

* Cada Kit Polaroid Contém: 1 Câmera 636 CL e um Pack de Filme 600 Plus.

Participe desta promoção, escrevendo para Sigla Editora - Rua Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903. Responda à pergunta do cupom abaixo, coloque no envelope "Promoção Polaroid" e concorra a um dos três Kits Especias Polaroid.
Promoção válida com o carimbo dos Correios no envelope até 15/06/94.





Na compra de uma CÂMERA 636 CL, até 31/05/94, em uma das 40 lojas da FOTOPTICA em São Paulo, São Bernardo do Campo, Santo André, Ribeirão Preto, Piracicaba, Sorocaba, Santos, Campinas, São José do Rio Preto e São José dos Campos receba grátis um Pack de FILME 600 Plus, com 10 chapas. Para isto, basta recortar e apresentar este selo abaixo.



Polaroid

revista VideoGame

Qual é a Câmera que fotografa instantâneamente?

____

Nome: ________________________ Idade: ______

End.: ____________________________________

Cidade: ____________________ Est.: __________

CEP: _______________ Tel.: _________________